ESPECIAL VACACIONES - TORNEOS ARGENTINOS - 25 REVISIONES COMPLETAS

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACT... DE JUEGOS PARA PC

AÑO 5 • NUMERO 51

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $b 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

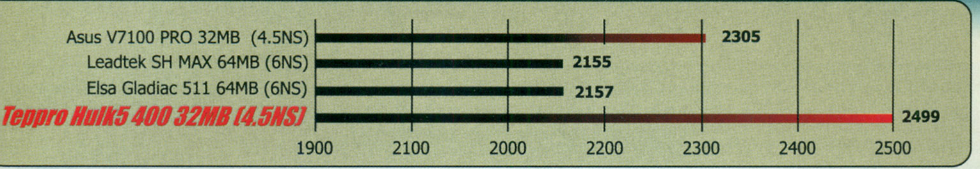
OTRA VEZ APLASTANDO AL REICH

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00051

HARDWARE - LA XBOX POR DENTRO - TRUCOS - LOS NOMINADOS AL PREMIO XPC 2001



Benchmark publicado en la Xtreme PC Nro. 47 pag. 70

Mejor PERFORMANCE: Nuestra misión es superarnos contantemente y a nuestra competencia, utilizando componentes superiores a los standards, memorias de pocos nanosegundos (NS) por ciclo, para garantizar un mayor performance.

Mejor SERVICIO: Te mostramos en nuestras oficinas funcionando en tu propia PC cualquier aceleradora Teppro. Y una vez que hayas comprado una de nuestras aceleradoras, te brindamos soporte técnico especializado, sin cargo, y... de por vida!

Mejor PRECIO: Ofrecemos el mejor precio en relación de calidad-performance (ver cuadro superior) y por el paquete de servicios que brindamos. El precio de las aceleradoras pueden ser similares, pero con Teppro... los FPS (cuadros por segundo) siempre son más!

2001, el año de TEPPRO

Primeros en todo, únicos en servicio.

:: Marcas TOP ::

Nro. 1 TEPPRO
Nro. 2 3Dfx
Nro. 3 Diamond
Nro. 4 Creative
Nro. 5 Matrox

Viví una experiencia asombrosa, visita nuestro Showroom - Sala de demostraciones de lunes a viernes de 9:00~18:00

Ventas: (54-11) 4932-1400 Soporte: (54-11) 4932-1600
Ventas: ventas-ar@teppro.com
Soporte: soporte-ar@teppro.com
www.teppro.com/argentina

XTREME PC

AÑO 5 • NUMERO 51

EDITORIAL

EL DIA MAS LARGO

Conocidos son los problemas que vive nuestro país. Nosotros no pudimos escapar al desastre y debimos sufrir los caprichos de las papeleras, que especulan con los precios, y atravesar por una serie casi interminable de restricciones bancarias y otros inconvenientes. Es por eso que no pudimos salir a la venta los primeros días de enero, cortando una puntualidad ininterrumpida a lo largo de los más de cuatro años de vida de la revista.

Así, nos enfrentamos al día más largo que haya vivido la editorial. Un cierre de edición que se prolongó durante casi tres semanas y que nos volvió unos viejos amargos. En ese tiempo miramos el reloj más de un millón de veces. Jugamos de todo, pero siempre con la cabeza puesta en algún punto ciego, a la espera que la situación política se estabilizara, y con ella pudiéramos tener una economía al menos medianamente operacional.

Les pido disculpas, por si acaso, aunque sé que todos ustedes, lectores que nos siguen desde hace tanto tiempo, pueden comprender sin necesidad de mayor explicación que hemos hecho el mejor esfuerzo para estar aquí.

¿Y qué pasó con la revista durante toda esa espera? Por fortuna, muy poco; sólo hemos reafirmado que somos la publicación latinoamericana más actualizada del mundo de los juegos de PC, ya que todo el material producido durante diciembre para este número conserva plenamente su utilidad. Hemos hecho retoques mínimos, y alguna que otra cosa que antes estuvo debió pasar a la papelera de reciclaje. Por ejemplo, el editorial no era éste, así que se perdieron saber cómo fue mi primera vez y quiénes fueron ellas (¡siempre quise publicar mi propia biografía no autorizada!).

El hecho es que aquí estamos, otra vez contentos, para presentarles una edición muy especial, puesto que les tenemos varias cosas muy interesantes. La primera, que contamos con el honor de tener a un gran artista gráfico entre nosotros, Cristian Saksida, cuyo trabajo podrán ver en estas páginas, en la ilustración de tapa de nuestra hermana consolera Next Level y en futuros números de ambas publicaciones. Les recomiendo visitar la página de Cristian en *www.gamersbrainjuice.com* para obtener una visión más acabada de este talentoso dibujante argentino. También nos decidimos a despanzurrar una de las flamantes consolas de Microsoft, una Xbox nuevita que no pudimos armar de nuevo, y se la mostramos por dentro.

Y eso, muhaha, es sólo el comienzo.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

ESPECIALES

SECCIONES

COLUMNAS

EN EL XTREME CD

DEMOS
Medal of Honor: Allied Assault (demos single y multiplayer)
Serious Sam: The Second Encounter
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

ADD-ONS
C&C: Yuri's Revenge Official Map Pack 1
Etherlords: Evil Dale (bonus map)
Medal of Honor: The Hunt (mapa multiplayer)
Operation Flashpoint Ultimate Upgrade 4 (v1.40)
Quake II (código fuente completo)
Quake III Arena Point Release Converter 1.30 - 1.31
Tropico v1.06, editor y mapas extra

PATCHES
Aliens vs. Predator 2 v0.93
Civilization III v1.16f
Etherlords v1.03
Red Faction v1.20
Return to Castle Wolfenstein 1.1
Throne of Darkness v1.2.18
Wizardry 8 v12.23

HERRAMIENTAS
DivX 4.12
HyperSnap-DX 4.22.01
MSN Messenger 4.6 p/Windows XP
Winamp 2.78 full
Winzip 8.1
Quicktime 5.0.2
Indice XPC 01-50

EXTRAS
Penguin Puzzle
Tetris 4000
Blobby Volley: fondos hechos por los lectores
Colección de Wallpapers: Battle Realms, Etherlords, Neverwinter Nights, Zeus: Poseidon, Tolkien, Return to Castle Wolfenstein, Black & White: Creature Isle

VIDEOS
Chaser
City of Heroes
Etherlords: Kinets
Etherlords: Shyntets
Spider-Man: The movie (trailer) (¡Impresionante, NO se lo pierdan!)

XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
ENERO 2002

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves, Fernando Brischetto, Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
e-mail: fernando@editorialpowerplay.com

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio e-mail: andresxpc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LO QUE EL VIENTO SE LLEVO
Santiago Videla, Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez, Pablo Benveniste, Diego E. Vitorero, Mariano Firpo, Leonardo Panthou, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, César Isola Isart, Hernán Fernández, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Adriano Romero, Fernando Martin Coun, Erica Núñez Boess, Cristian Saksida, Marcos Pesquero, Domingo Cavallo

IMPRENTA
Quebecor World Pilar S.A.

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103, Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371, Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Laprida 1898, 11° "G", Capital Federal, C.P. 1425, Tel.: 54-11-4805-8974 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

DEVASTATION

Digitalo está desarrollando un FPS multiplayer por equipos basado en el engine de *Unreal*. Los equipos consisten en dos facciones de humanos viviendo en un futuro no tan distante, bastante oscuro y ciberpunk, que se pelean en más de 30 niveles ambientados en localidades reales. Sí, lugares realistas con un pequeño toque futurista. Las armas serán, en su mayor parte, del siglo 21; pistolas, fusiles, ametralladoras y algunas otras, que se verán levemente alteradas, así como prototipos secretos que, según la gente de Digitalo, recién veremos en unos cuantos años... ¿Hay que creerles?

ETHERLORDS, UNA NUEVA DEMO

Una nueva demo de *Etherlords* incluye los dos modos de juego, el duelo y el estratégico. En este último se pueden probar todas las características de la campaña del juego completo, jugando como los Chaots o los Vitals. Hay que recolectar recursos y hechizos, objetos mágicos y otras cosas para imponerse sobre los otros magos y destrozar sus castillos.

Además, hay disponible una misión bonus llamada *Evil Dale* para los poseedores del juego completo, que es muy diferente de las conocidas. Ha sido hecha con la inspiración que les dio a los muchachos de Nival Interactive el haberse mudado de oficina. La pueden encontrar en Datafull.com y en el XCD.

Etherlords es una mezcla entre *Magic the Gathering* y un juego de estrategia por turnos, en el que formamos un mazo de cartas a gusto o elegimos uno preconstruido, pero los seres y monstruos que invocamos aparecen en hermosos 3D sobre un campo de batalla, sacudiéndose con toda la magia y el poder que tengan.

Se puede jugar contra la IA de la máquina, y lo mejor, vía LAN e Internet con nuestros magos amigos.

WOLFENSTEIN SIN NAZIS EN LA VERSION ALEMANA

La versión alemana de *Return to Castle Wolfenstein* se iba a atrasar bastante más con respecto a las de sus pares europeas, aunque, si bien el motivo era más que obvio, no se sabía por aquel entonces si se iban a hacer retoques en los modelos del juego o no.

La cuestión es que en la edición para Alemania de *Return to Castle Wolfenstein*, B.J. va a patear los traseros de un grupo de fanáticos provenientes de un culto o secta conocida como "Los Lobos". También, el malo más malo del juego, Heinrich Himmler, será ahora bautizado como Heinrich Holler, para evitar mayores similitudes con personajes de la vida real.

Sucede que en Alemania están prohibidas por Ley las insignias del régimen de comienzos de la década del 40, motivo por el cual quedaban dos caminos: laburar unas cuantas horas extras y hacer unos pequeños retoques para borrar todo vestigio de nazismo en el castillo Wolfenstein, o directamente no lanzar el título en territorio alemán.

Como era de esperarse, los desarrolladores y distribuidores de este gran FPS no querían perderse todo ese vagón de dinero, así que la solución era más que cantada.

JAZZ AND FAUST, UNA AVENTURA GRAFICA

En un mercado donde las aventuras gráficas cada vez tienen menos cabida, los fanáticos recibimos esperanzados el anuncio de una nueva epopeya del género. En esta ocasión, se nos da la oportunidad de elegir dos personajes y dos puntos de vista para una misma historia. Podremos encarnar al contrabandista Jazz o al capitán Faust, en 80 localidades que contienen a los 50 personajes que integran esta aventura. Sus desarrolladores son unos debutantes rusos, pero por lo que vemos en las fotos van por el buen camino.

Veremos este juego a mitades de 2002.

JUEGOS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Vivendi-Universal publicará los juegos basados en la licencia de *The Lord of the Rings*, la novela de J.R.R. Tolkien. Como parte de un acuerdo con Tolkien Enterprises, la compañía adquirió los derechos internacionales para la industria del entretenimiento interactivo. Universal Interactive será quien desarrollará los juegos para PC y consolas, basándose en la trilogía completa, es decir *The Fellowship of the Ring*, *The Two Towers* y *The Return of the King*.

ADD-ONS PARA TRAIN SIMULATOR

Strategy First publicará un add-on para el simulador ferroviario de Microsoft en algún momento de este mes o febrero. Desarrollado por Auran, el add-on comprende 20 locomotoras de uso en los Estados Unidos y Canadá, y nuevos diseños para el interior de los vagones. Las 20 máquinas nuevas fueron construidas desde los primeros tornillos por esta gente y contienen detalles que sobrepasan la calidad de los modelos originales del juego. Auran además se encuentra desarrollando su propio simulador de trenes, *TRAINZ*, cuya demo pueden encontrar en nuestra área de juegos de Datafull.com.

SUDDEN STRIKE 2 ANUNCIADO

CDV Software anunció la secuela de *Sudden Strike*, un excelente juego de estrategia en tiempo real escenificado en la Segunda Guerra Mundial. *Sudden Strike 2* está siendo desarrollado por la compañía rusa Fireglow Studios y será publicado en Europa durante la primera mitad de 2002.

AGE OF MYTHOLOGY DEMORADO

El RTS de Ensemble Studios tenía fecha de salida a principios de 2002, pero según los directivos de la empresa todavía faltan pulir algunos aspectos gráficos y de jugabilidad de las campañas single player. La nueva fecha fue fijada en septiembre de 2002.

QUAKE II LIBERADO

id Software liberó el código fuente de *Quake II* para todos los interesados en explotar las posibilidades del mismo. Así que quienes tengan alma de programadores y quieran ver qué se oculta tras uno de los juegos mejor construidos de la historia, revisen la carpeta Add-Ons del XCD que acompaña a esta edición y descarguen el código. Instrucciones, adentro.

OZZY SE CAYÓ DEL DRAGÓN

De repente se decía que *Ozzy Black Skies* se había cancelado y que iRock había ido a la bancarrota. Luego Robert Stevenson, uno de los capos de iRock, salió a desmentir tal atrocidad alegando que el juego todavía estaba en desarrollo pero sin la licencia del abuelo del heavy -¡y justo que le habíamos dedicado toda una sección!- y que iRock no estaba en bancarrota. El juego sigue en desarrollo, pero se llama *Savage Skies*, como en un comienzo. ¡Andá a cantarle a Gardel, Osborne!

MEDAL OF HONOR Y LA DEMO MULTIPLAYER

La demo salió durante los últimos días de diciembre y realmente se convirtió en una de las preferidas de toda la comunidad, peleando codo a codo con el multiplayer de *Return to Castle Wolfenstein*. Originalmente trajo un mapa y un modo de juego deathmatch, pero pronto se descubrieron nuevas formas de cargar el server como para que acepte la modalidad team-deathmatch. Para arrancar la sesión de juego en este modo, hay que usar la línea de comando *MOHAANetDemo.exe +set developer "1" +set ui_console 1 +set g_gametype 2 +sv_maxclients 16 +map dm/mohdm6* y a partir de entonces los equipos se dividen en Aliados y soldados del Eje. La demo, de 133 MB, trae la utilidad *GameSpy Arcade* para buscar servidores y jugar con la mejor respuesta de ping. En nuestro país los más populares resultaron los provistos por 3DGames Argentina (*www.3games.com.ar*) y Juegos Online (*www.juegosonline.com.ar*).

El 24 de diciembre, como regalo de Navidad, el equipo de Electronic Arts liberó un mapa nuevo, *The Hunt*, que rápidamente pusimos en Datafull.com para que se lo bajen todos sin tener que esperarle las ganas a sitios como FilePlanet y similares. Tanto la demo multiplayer de *MOHAA* (y la single player) como el mapa nuevo están en el XCD que acompaña a este número.

The Hunt tiene objetivos al estilo *Counter-Strike*. El Eje está a la defensa de una pieza de artillería antiaérea en las proximidades de una iglesia bombardeada. La posición del cañón cambia ligeramente con cada nueva sesión de juego, adicionando mayor interés táctico a la partida. Los Aliados, en tanto, tienen que sortear un camino plagado de obstáculos, entre las ruinas, cuidando que los snipers alemanes no les vuelen el bocho de un tiro. La cosa para ellos es colocar una carga explosiva. Basta con "usar" unos 5 segundos el botón rojo que titila en el cañón antiaéreo, sin morir en el intento, para activar la carga, y luego defenderla de los enloquecidos nazis hasta que estalle. Los "Axis" deben desarmar la bomba antes de que vuele todo por los aires. Cuando un jugador muere, hay que esperar hasta la siguiente ronda para hacer el respawn.

Medal of Honor: Allied Assault estará a la venta desde el 22 de enero.

noticias
de último momento

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN DEMORADO

Take-Two Interactive anunció ayer que *Mafia: The City of Lost Heaven*, nota de tapa en nuestra pasada edición de Xtreme PC, no podrá estar lista a tiempo para un debut este mes de enero. La nueva fecha prevista para el lanzamiento del juego sería en el otoño argentino (dentro de un par de meses, en marzo).

Según Daniel Vávra, el diseñador líder el equipo de Illusion Softworks, la empresa checa que está a cargo del desarrollo del juego, hay demoras en incorporar la música al engine de *Mafia*, y como quieren hacer las cosas bien, se van a tomar un poco más de tiempo.

TOMB RAIDER: NEXT GENERATION EN MARCHA

Lara es culpada de un crimen que no cometió -a lo *Brigada A*- y ahora todo el mundo anda detrás de ella en una París realista y oscura, lugar donde Core decide que es hora de madurar y darle a la saga un contenido más adulto. Con *Next Generation*, la serie sufre un cambio de dirección interesante y más que prometedor, con algunas influencias del género del RPG.

Estos nuevos elementos permitirán un mundo más abierto y libre, donde para alcanzar nuevos niveles y otras áreas debemos pulir las habilidades de Larita para que, por ejemplo, salte más alto o escale mejor. Mientras más usemos las habilidades, más chaposa se pondrá Lara con la misma.

Lara también podría tener un compañero llamado Curtis. No se sabe aún cómo actuaría este sujeto y si podríamos controlarlo o no. Otro agregado interesante es la adición de un capítulo extra por mes que se podría bajar desde el FTP de Core.

Tomb Raider: Next Generation será lanzado en noviembre de 2002.

Esperemos ver más curvas Croft gracias a la nueva tecnología gráfica también prometida por los babosos de Eidos.

OPERATION FLASHPOINT Y LOS MARINES

El exitoso juego de los checos de Bohemia Interactive trascendió las fronteras del entretenimiento cuando el gobierno de los Estados Unidos decidió licenciar el engine para crear un simulador de acción militar táctica para los Marines.

Se trata de una versión especial apoyada en la tecnología de *Operation Flashpoint* llamada VBS1 (Virtual BattleField Systems). El ejército comenzará a utilizarla este mes. El VBS1 existía ya y era un programa desarrollado por Coalescent Technologies Corporation, una firma independiente contratada por el Departamento de Defensa y la US Marine Corps para desarrollar herramientas de entrenamiento a través de la simulación. Ahora el desarrollo del VBS1 es en conjunto con Bohemia Interactive Studio.

La US Marine Corp se interesó en *Operation Flashpoint* debido a su simulación realista de un campo de batalla, al sistema de coordinación mediante órdenes al equipo y al editor de misiones, que permite diseñar las más variadas condiciones de un conflicto militar moderno.

Aunque la versión modificada de *Operation Flashpoint* no estará disponible para el público y partes de la misma permanecerán bajo una estricta confidencialidad, algunos desarrollos y ciertas unidades posiblemente sean liberadas por medio de upgrades del juego.

Ya hay otras organizaciones militares interesadas en la tecnología de *Operation Flashpoint* con fines de entrenamiento (¡y buenas partidas que se deben hacer, eh!).

No hay dudas de que los checos de Bohemia son genios. Y aquí está la prueba: quienes hayan jugado a *Operation Flashpoint* el lunes 24 o el martes 25 de diciembre pasados, habrán notado con alegría que muchos pinos se habían convertido, dentro del juego, en arbolitos de Navidad, con luces que titilaban y todo. ¡Aplausos!

ULTIMATE UPGRADE #4 EN EL XCD

Bohemia Interactive liberó un nuevo upgrade para su juego. El Ultimate Upgrade #3 (Patch 1.30) es necesario para instalar este patch. Y si estás ejecutando la versión 1.0 o 1.1 de *Operation Flashpoint*, necesitás instalar antes el Ultimate Upgrade #2 (Patch 1.20) para poder instalar el Ultimate Upgrade #3. Si todavía no los tenés, cosa que dudamos, desde Datafull.com los podés bajar.

El upgrade #4 incluye una nueva misión multiplayer llamada Real Paintball -un multiplayer estilo Paintball-, nuevas características multiplayer -TIME LEFT en la pantalla de información del multiplayer- y un nuevo argumento de línea de comando -"-cfg" para habilitar la selección de Flashpoint.cfg-. Se incluyen además optimizaciones y arreglos de bugs.

THE SIMS VACATION

Los Sims se van de vacaciones nomás. Como si su vida ya no fuera una joda, de por sí. Fiestas, citas calientes y, ahora, ¡vacaciones! En esta expansión, recientemente anunciada por Electronic Arts, podremos llevar a los pequeños personajes a distintos resorts alrededor del mundo. Las ambientaciones serían tres: nieve, playa y bosque. En estos complejos recreativos de lujo habrá muchos divertimentos del estilo voley playero, donde 8 de los sims podrán darse con todo el poder, construcción de hombres de nieve (y peleas con bolas de nieve), paseos en trineos y varios otros. ¡Joya!

Los niños podrán hacer de las suyas también. Mocosos cacones que deben ser vigilados para que no se manden macanas y le pateen los castillitos de arena a otra gente. ¡Malcriados!

Existirán algo así como 120 objetos nuevos. Entre ellos encontraremos: un hombre de nieve, carpas, una caza del tesoro, equipo de arquería, equipo de pesca, ese juego donde tenemos que bajar de un pelotazo a un payaso, golf en miniatura, calesita y otras cosas.

Los resorts estarán abiertos noche y día, y los sims podrán interactuar entre sí y con los empleados, creando así toda una serie de relaciones muy interesantes.

The Sims Vacation tiene fecha de salida en marzo de este año.

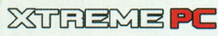
MOBILE FORCES

Rage Software nos envió las primeras fotos de este FPS luego de que fuera presentado en la pasada feria londinense, la European Computer Trade Show 2001. *Mobile Forces* presentará 12 niveles ambientados en diversos escenarios del mundo, y 8 modos de juego, incluyendo infiltración en bases enemigas, robo de cajas de seguridad y carrera a bordo de un camión cargado de explosivos.

Contará además con 9 armas equipadas con dos tipos de disparo, y se podrá cargar tantas como se desee a costa de perder velocidad. Habrá clases para elegir.

Mobile Forces tendrá vehículos tripulables por los jugadores (y bots) en single y multiplayer que, según los chicos de Rage, cuentan con un extraordinario sistema de física realista.

El juego está siendo desarrollado con la tecnología del *Unreal Tournament* Engine y el *Unreal Warfare* Engine, aunque las fotos enviadas no parecen mostrar todo lo que es capaz de mover el juego.



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC

Pedro Federico Hegoburu

Fecha de Nac.: 22/10/69 (Libra)
Alias: Mochilor, Huevo, Avatar
Géneros preferidos: RTS, RPG, estratégicos.
Clásicos Favoritos: Civilization, Master of Magic, Ultima IV, Ultima Underworld, y todo lo de Blizzard.
Música: Todo, menos las grasadas populares.
Hobbies: Ajedrez, cine, literatura y filosofía, música, juegos de rol, viajar.
Hobbies no reconocidos: Compra compulsiva de cosas.
Personajes top: Mi personaje de Runequest: Andoni, Iniciado de la Hechicería.
Lo que ama: Los amigos, las mujeres.
Lo que odia: Dejar de hacer algo que me gusta.
Frase célebre: "¡Qué injusticia!"

fechas de salidas

Age of Wonders II GodGames	Otoño 2002
Anno 1503 Electronic Arts	Principios 2002
ARX Fatalis Fishtank Interactive	Verano 2001-2
Battlecruiser Millennium 3000AD	Verano 2001-2
Black & White: Creature Isle Electronic Arts	Principios 2002
Breed Brat Designs	Primavera 2002
City of Heroes Cryptic Studios	Principios 2002
Combat Mission II Big Time Software	Principios 2002
Command & Conquer: Renegade Westwood	Principios 2002
Dark Sector Digital Extremes	Verano 2001-2
Deus Ex 2 Eidos Interactive	Invierno 2002
Disciples II: Dark Prophecy Estrategy First	Primavera 2001
Dragon's Lair 3D Blue Byte	Primavera 2001
Duke Nukem Forever 3D Realms	Indeterminado
Dungeon Siege Microsoft	Mediados 2002
Elder Scrolls III: Morrowind Bethesda Softworks	Enero 2002
Freedom Force Crave Entertainment	Verano 2001-2
Freelancer Microsoft	Invierno 2002
Global Operations Crave Entertainment	Indeterminado
Good & Evil GT Interactive	Primavera 2001
Grandia II Ubi Soft	Enero 2002
Halo Bungie Software	Mediados 2002
Heroes of M&M IV 3DO	Principios 2002
Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks	Otoño 2002
Hitman 2: Silent Assasin Eidos Interactive	Mediados 2002
Incoming Forces Rage Software	Febrero 2002
Imperium Galactica III CDV Software	Enero 2002
IronStorm Wanadoo	Fines 2002
Karma-Inmortality Dragonfly	Fines 2002
Loose Cannon Microsoft	Otoño 2002
Lords of the Realms III Sierra	Mediados 2002
Mafia: The City of Lost Heaven Illusion Softworks	Verano 2001-2
Magic The Gathering Online Leaping Lizard	Mediados 2002
Master of Orion 3 Infogrames	Otoño 2002
Medal of Honor: Allied Assault EA	Enero 2002
Metropolis Interplay	Primavera 2001
Mobile Forces Rage Software	Primavera 2001
Moto Racer 3 Infogrames	Verano 2001-2
Neverwinter Nights Interplay	Verano 2001-2
PlanetSide Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians Eidos Interactive	Otoño 2002
Prisoner of War Codemasters	Junio 2002
Project IGI 2 Codemasters	Mediados 2002
Project Nomads Radon Labs	Otoño 2002
Republic: The Revolution Eidos Interactive	Enero 2002
Savage Skies GodGames	Diciembre 2001
Serious Sam: The Second Encounter GodGames	Enero 2002
SimMars Maxis / EA	Primavera 2001
Soldier of Fortune II Activision	Verano 2002
Spring Break Eidos Interactive	Otoño 2002
Star Trek: Bridge Commander Activision	Finales 2001
Star Wars: Galaxies LucasArts	Fines 2002
Star Wars: Jedi Outcast / Jedi Knight II LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic LucasArts	Invierno 2002
Star Wars: Starfighter LucasArts	Enero 2002
Strident Phantagram	Mediados 2002
Team Fortress 2 Sierra Studios	Verano 2001-2
The Sims Online Maxis	Mitad de 2002
The Thing Vivendi	Mayo 2002
Thief III Eidos Interactive	Verano 2001-2
Tropico: Paradise Island GodGames	Verano 2001-2
Unreal II Infogrames	Otoño 2002
Warcommander CDV Software	Otoño 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Blizzard	Verano 2001-2
World of WarCraft Blizzard	Verano 2003-4
Warlords IV Ubi Soft	Verano 2002

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

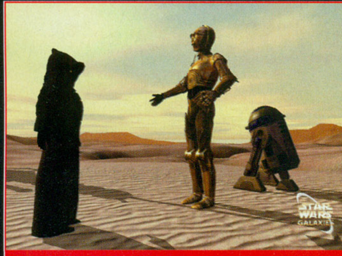
LOS MAS ESPERADOS

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
2015, Inc. / Electronic Arts
"En *MOHAA* vamos a vestir las ropas del teniente Mike Powell, miembro del aclamado Batallón 1st Ranger. Luego de nuestro reclutamiento por parte del OSS -el Servicio Secreto-, deberemos batallar a través de 20 intrigantes niveles, basados en campañas militares históricas de la Segunda Guerra Mundial..." -Xtreme PC 46, Agosto de 2001.

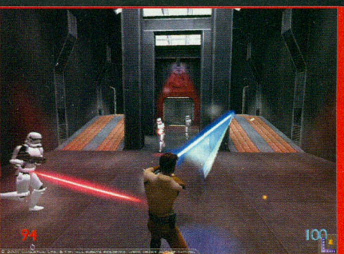
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Illusion Softworks / Take-Two Interactive
"De los creadores de *Hidden & Dangerous* llega un sorprendente juego de acción y aventuras que sin duda nos dejará pegados al monitor durante muchísimo tiempo. Esta vez se trata de vivir en carne propia uno de los períodos de la historia más violentos. La década de 1930 dio vida a pandillas de matones elegantes, persecuciones automovilísticas, tiros y explosiones..." -Xtreme PC, Diciembre de 2001.

NEVERWINTER NIGHTS
BioWare / Interplay
"...podremos utilizar el mismo personaje tanto para jugar single player como multiplayer, por lo que en todo momento estaremos obteniendo experiencias y objetos para el mismo fin. De forma similar a lo que sucede en el multiplayer de *Diablo II*, en *NWN* se incrementará la dificultad del juego a medida que se sumen nuevos jugadores a la sesión, evaluando el tamaño del grupo y su poder relativo..." -Xtreme PC 47, septiembre de 2001.

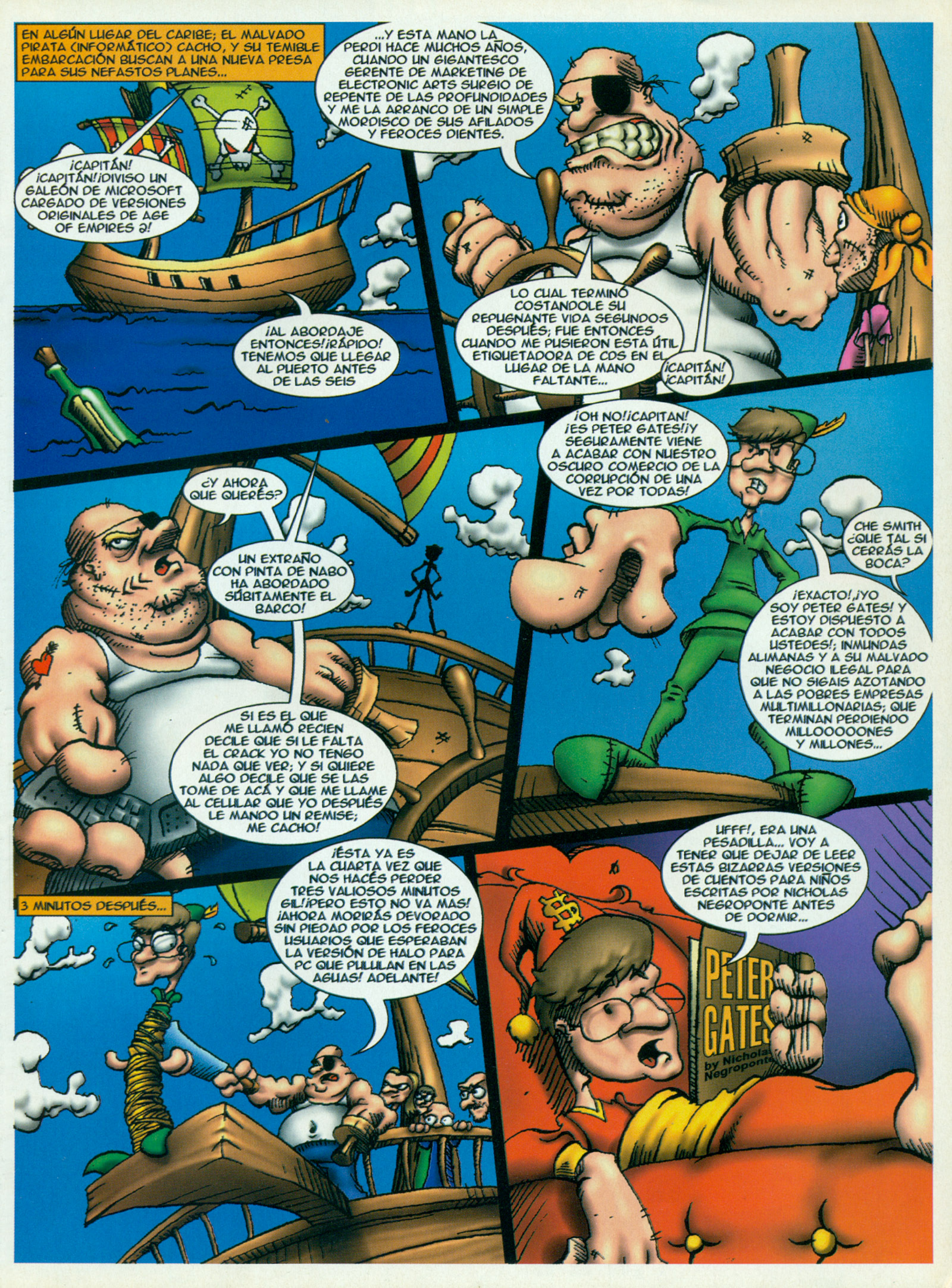
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Gearbox Software / Sierra Studios
"El juego comenzará en el Centro de Control de Enfermedades en Atlanta, y estaremos del lado de los chicos buenos, intentando que los "terro" no introduzcan un virus a la población del lugar, previamente robado de las instalaciones. La otra opción que tenemos es jugar del lado de los terroristas; aquí podremos hacernos con el virus y rápidamente escapar en helicóptero." -Xtreme PC 45, julio de 2001.



STAR WARS GALAXIES
Verant / Sony Interactive
"*Star Wars Galaxies* se ubicará temporalmente en el tenso momento después de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte y la batalla de Yavin en la llamada "Guerra Civil Galáctica", con el terrible poder del herido Imperio en todo su esplendor y la rebelión floreciendo en cada rincón de la galaxia..." -Xtreme PC 49, noviembre de 2001.



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
LucasArts
"Mucho tiempo transcurrió desde que el ya casi olvidado Kyle Katarn finalmente vengara la muerte de su padre, derrotando al poderoso Jerec en el místico Valle de los Jedi (de hecho, en esa época las placas aceleradoras 3D todavía estaban en pañales) y abandonando a continuación el uso de la Fuerza, temeroso de ser tentado por el Lado Oscuro..." -Xtreme PC 47, septiembre de 2001.


EN ALGÚN LUGAR DEL CARIBE; EL MALVADO PIRATA (INFORMÁTICO) CACHO, Y SU TEMIBLE EMBARCACIÓN BUSCAN A UNA NUEVA PRESA PARA SUS NEFASTOS PLANES...
¡CAPITÁN! ¡CAPITÁN! ¡DIVISO UN GALEÓN DE MICROSOFT CARGADO DE VERSIONES ORIGINALES DE AGE OF EMPIRES 2!
¡AL ABORDAJE ENTONCES! ¡RÁPIDO! TENEMOS QUE LLEGAR AL PUERTO ANTES DE LAS SEIS
...Y ESTA MANO LA PERDÍ HACE MUCHOS AÑOS, CUANDO UN GIGANTESCO GERENTE DE MARKETING DE ELECTRONIC ARTS SURGIÓ DE REPENTE DE LAS PROFUNDIDADES Y ME LA ARRANCÓ DE UN SIMPLE MORDISCO DE SUS AFILADOS Y FEROCES DIENTES.
LO CUAL TERMINÓ COSTÁNDOLE SU REPUGNANTE VIDA SEGUNDOS DESPUÉS; FUE ENTONCES CUANDO ME PUSIERON ESTA ÚTIL ETIQUETADORA DE CDS EN EL LUGAR DE LA MANO FALTANTE...
¡CAPITÁN! ¡CAPITÁN!
¿Y AHORA QUÉ QUERÉS?
UN EXTRAÑO CON PINTA DE NABO HA ABORDADO SÚBITAMENTE EL BARCO!
SI ES EL QUE ME LLAMÓ RECIÉN DECILE QUE SI LE FALTA EL CRACK YO NO TENGO NADA QUE VER; Y SI QUIERE ALGO DECILE QUE SE LAS TOME DE ACÁ Y QUE ME LLAME AL CELULAR QUE YO DESPUÉS LE MANDO UN REMISE; ME CACHO!
¡OH NO! ¡CAPITAN! ¡ES PETER GATES! ¡Y SEGURAMENTE VIENE A ACABAR CON NUESTRO OSCURO COMERCIO DE LA CORRUPCIÓN DE UNA VEZ POR TODAS!
CHE SMITH ¿QUE TAL SI CERRÁS LA BOCA?
¡EXACTO!, ¡YO SOY PETER GATES! Y ESTOY DISPUESTO A ACABAR CON TODOS USTEDES!; INMUNDAS ALIMAÑAS Y A SU MALVADO NEGOCIO ILEGAL PARA QUE NO SIGAIS AZOTANDO A LAS POBRES EMPRESAS MULTIMILLONARIAS; QUE TERMINAN PERDIENDO MILLOOOOONES Y MILLONES...
3 MINUTOS DESPUÉS...
¡ÉSTA YA ES LA CUARTA VEZ QUE NOS HACÉS PERDER TRES VALIOSOS MINUTOS GIL! ¡PERO ESTO NO VA MÁS! ¡AHORA MORIRÁS DEVORADO SIN PIEDAD POR LOS FEROCES USUARIOS QUE ESPERABAN LA VERSIÓN DE HALO PARA PC QUE PULULAN EN LAS AGUAS! ADELANTE!
UFFF!, ERA UNA PESADILLA... VOY A TENER QUE DEJAR DE LEER ESTAS BIZARRAS VERSIONES DE CUENTOS PARA NIÑOS ESCRITAS POR NICHOLAS NEGROPONTE ANTES DE DORMIR...
PETER GATES
by Nichola
Negroponte

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: IO Interactive / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
FECHA DE SALIDA: Segundo semestre de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Estrategia

HITMAN 2 SILENT ASSASIN

REGRESO SIN PELUCA

Por Santiago Videla

Destacado como una de las revelaciones más grandes del año pasado, la primera parte de *Hitman* no sólo fue uno de los juegos de acción más impresionantes que se hayan hecho para PC, sino que marcó el inicio de una nueva era en cuanto a tecnología.

Sin tener una trama demasiado rebuscada, *Hitman: Codename 47* introdujo en el género unos nuevos y alucinantes conceptos en cuanto a acción, junto con una estructura que incluso hoy en día no tienen comparación. Pero según parece, con esta continuación, los muchachos de IO Interactive aseguran que lograrán superar el éxito de su predecesor.

Siguiendo con la temática tan polémica que tantas críticas y a su vez éxitos le trajeron a su primera parte, esta vez la gente de IO Interactive está planeando agregar una historia un poco más estructurada para acompañar la espectacular dinámica del juego y aunque por razones más que obvias todavía no dieron a conocer detalles muy específicos, se sabe que entre otras cosas esta vez nosotros seremos el blanco... ¿de quién?... bueno, para eso habrá que esperar.

El pelado asesino anda suelto una vez más

Una de las novedades más importantes que tendrá este nuevo *Hitman* es que a pesar de que la tecnología que usó su primera parte incluso hoy por hoy puede considerarse como de lo más avanzada, esta vez IO estará estrenando un engine que fue desarrollado prácticamente desde cero.

Según el equipo de diseño de IO, este nuevo engine será superior al anterior en muchos aspectos, pero su mejora más importante es que tendrá una estructura hecha por módulos que les permitirá hacer versiones independientes para todas las plataformas casi al mismo tiempo que la versión de PC sin grandes pérdidas de tiempo.

Esta nueva tecnología supuestamente ofrecerá la ventaja de que gracias a unas cuantas optimizaciones se podrá aumentar considerablemente la calidad visual sin aumentar los requerimientos de hardware.

En líneas generales, *Hitman 2* mantendrá el estilo del juego anterior sobre todo con respecto a la estructura de las misiones, pero tendremos una libertad mucho mayor para improvisar y cumplir con nuestros objetivos.

También habrá importantes novedades, como ser que ahora el sistema de inteligencia artificial que ya de por sí jugó un papel importantísimo en el juego anterior, contará con algunos agregados que lo harán más preciso todavía.

Ahora los enemigos o personajes secundarios tendrán una conducta mucho más real y tomarlos desprevenidos será más complicado, porque reaccionarán de acuerdo a lo que hagamos en todo momento y no solamente cuando se arme el descontrol.

Al usar la ropa de otra persona para disfrazarnos, tendremos que tener mucho cuidado de dónde nos metemos o a quién nos acercamos, porque si los guardias nos

ven en un lugar en el que por nuestra vestimenta se supone que no deberíamos estar, empezarán a hacer preguntas, que como se pueden imaginar por lo general llevará a una balacera.

Los malos también podrán darse cuenta que algo no anda bien incluso si nos acercamos demasiado a ellos y en algunos casos hasta podrían llegar a identificarnos. Para ayudarnos a entender la clase de reacciones que estamos provocando, ahora vamos a tener un indicador que nos mostrará el nivel de inquietud de los guardias, lo que será muy útil para darnos cuenta cuando estamos por meter la pata.

A pesar de que este es un detalle interesante, en lo personal creo que esto le quitaría un poco de emoción al juego ya que una de las cosas más alucinantes de *Hitman* siempre fue la constante atmósfera de tensión que se vivía en cada momento.

Los malos no sólo reaccionarán ante lo que hagamos nosotros sino que también lo harán cuando vean que sucede algo fuera de lo común, como por ejemplo algún civil que esté alarmado por habernos visto haciendo de las nuestras.

En esta ocasión contaremos con las mismas armas que vimos anteriormente, a las que se sumará una importante variedad de cosas nuevas, como por ejemplo ballestas, que nos serán de gran ayuda para eliminar gente sin armar mucho despelote, o cosas como cloroformo con el que podremos deshacernos de alguien sin matarlo y dejar evidencias como sangre, que sin duda podrían alertar a alguien.

Además de la tradicional vista en tercera persona del original, esta vez también podremos ver la acción desde una cámara en primera persona, cosa que muchos habían pedido desde un principio.

Al mismo tiempo, ahora también se incluiría la posibilidad de grabar el juego durante una misión, opción que ha sido pedida por muchos, pero sinceramente creo que esto también le quitaría emoción al juego.

También se sabe que el sistema de control está siendo rediseñado para lograr una mayor simplicidad y comodidad sin limitar nuestras posibilidades, así que habrá que ver lo que sucede en este punto.

Por ahora, *Hitman 2* todavía está en etapa de desarrollo y de acuerdo a lo que anunció el equipo de IO, si todo sigue marchando como hasta ahora, la versión de PC estará en condiciones de ver la luz entre los meses de marzo y abril del año próximo, así que paciencia, porque si hay juegos por los que realmente vale la pena esperar, con seguridad éste es uno de ellos.

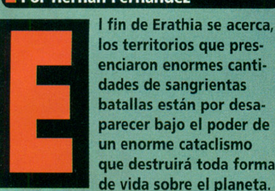
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: New World Computing / 3DO
INTERNET: www.3do.com/mightandmagic/heroes4/intro.html
FECHA DE SALIDA: Principios 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

¿MÁS VALE BUENO CONOCIDO QUE BUENÍSIMO POR CONOCER?... NAAAAH

Por Hernán Fernández



El fin de Erathia se acerca, los territorios que presenciaron enormes cantidades de sangrientas batallas están por desaparecer bajo el poder de un enorme cataclismo que destruirá toda forma de vida sobre el planeta. Solamente un héroe se salvará viajando mediante un portal mágico al mundo de Axeoth, en el que comenzará su lucha para construir el reino más grande jamás creado. Emilia Nighthaven no la va a tener nada fácil, ya que el inmortal King Magnus hará su aparición para reclamar el trono comandando legiones de Dragon Golems y con un extraño artefacto capaz de controlar las mentes de sus enemigos.

La serie *Heroes of Might and Magic* (HM&M) es alegría pura que crece con cada nuevo capítulo que nos llega. Desde su primera parte la evolución fue clara pero lenta, con cada nueva versión mejoró la anterior pero sin modificar nada del sistema de juego. Solamente se amplió cada vez, con mejores gráficos, más héroes, unidades, tesoros y alegror.

La gente de New World Computing decidió tomar un gran riesgo en la versión por venir. Por primera vez en años van a incluir cambios mayores al diseño en muchos aspectos del juego.

Para los pocos que no jugaron nunca o no conocen siquiera la saga *Heroes* -¿en qué mundo viven?-, se trata de un juego estratégico por turnos en el que manejamos ejércitos comandados por poderosos héroes, conquistamos castillos, luchamos con criaturas errantes o contra héroes de otros reinos para cumplir los objetivos, como son encontrar algún objeto o destruir a todos lo enemigos para dominar cada mapa.

Tenemos héroes que comandan ejércitos de criaturas de todas formas y tamaños, reclutadas en las ciudades. Estos héroes, a medida que luchan, acumulan experiencia con la que se vuelven más poderosos, poseyendo más hechizos y dando bonificaciones a las tropas. En el momento que nuestro héroe entra en contacto con alguna criatura o héroe enemigo pasamos a una nueva pantalla donde se desarrolla la batalla. En ella aparecen todas las tropas individuales -cuando nos movemos por el mapa solamente se ve nuestro héroe- y podemos avanzar, atacar o lanzar hechizos en cada turno, al igual que el enemigo.

Además hay castillos, y en ellos gastamos nuestro oro y minerales para construir

HEROES IV EN NÚMEROS

11 clases básicas de héroes
37 clases avanzadas
66 tipos de criaturas, cada una con sus habilidades especiales
300 estructuras diferentes que podemos encontrar en el mapa
9 habilidades primarias
27 habilidades secundarias
6 tipos de ciudades
5 escuelas de magia
140 horas de juego garantizadas
6 campañas
24 mapas single o multiplayer
178 mates me tomé mientras escribía esta nota

estructuras que nos dan variedad de cosas, desde oro y minerales hasta criaturas con las que acompañar a nuestros héroes.

Comenzamos con un mapa totalmente negro, uno o más héroes y uno o más castillos. A medida que nos movemos y vamos descubriendo el mapa hallamos tesoros tirados por ahí, criaturas y muchos tipos de estructuras de las que podemos obtener beneficios. Los recursos los recibimos de minas, que si logramos controlar nos van a aprovisionar de sus materiales cada turno.

Ésta es la base de todos los *HM&M*, y la cuarta parte no es la excepción.

El cuarto héroe

Lo que más les va a llamar la atención de entrada de *HM&M IV* son los gráficos, ya no son planos vistos desde lo alto, ahora son isométricos, con muchísimo más detalle y mucha más belleza... ¡yeah!

Otra sorpresa se la van a llevar cuando enfrenten su primera batalla. Aparte de que acá también los gráficos van a ser isométricos, a partir de ahora nuestro héroe ¡va a participar activamente en la batalla! Eso mismo, va a poder repartir palos a diestra y siniestra y recorrer la zona montado en su corcel -no como hasta ahora, que solo estaba de adorno-, por eso va a poseer los mismos detalles que las demás criaturas como puntos de vida, daño o velocidad. Cada cuadro del terreno le va a dar al héroe o criatura modificadores dependiendo del tipo que sea. Otra diferencia radical consiste en que los combates individuales serán simultáneos; me explico, si antes atacábamos con una tropa a otra formada por muchos enemigos recibíamos el contraataque solamente de los que sobrevivían, ahora el contraataque se va a calcular por el total de unidades, no por las que sobrevivan. Aunque es más lógico -los 200 peones estaban luchando contra los 10 golems, no solamente los 5 peones que sobreviven del ataque inicial de los golems- no sé como resultará, porque antes era prioritario ser el primero en atacar.

Cada héroe puede estar acompañado por hasta siete unidades o héroes... ¡sí, héroes! Ahora se van a poder poner héroes juntos, incluso se podría armar toda una unidad de héroes. Así como también se pueden armar unidades sin ningún héroe que la comande aunque no van a contar con las bonificaciones especiales que recibirían por tenerlo. Esto último resulta más que útil. Hasta ahora era muy normal que tengamos como mucho hasta tres héroes grossos y varios novatos que usábamos para llevar las tropas hasta el frente, donde se las pasábamos a los grossos. Ahora las tropas pueden ir solas hasta el lugar.

Éstos héroes comienzan siendo de alguna de las 11 clases básicas, pero más adelante y a medida que mejoren van a poder evolucionar en otras 37 clases avanzadas dependiendo de las habilidades que escojamos cuando suban de nivel, de las nueve disponibles. Si por ejemplo escogemos las habilidades "death" y "order magic" nuestro héroe se va a convertir en un Necromancer; si escojemos "life magic" y "combat" obtendremos un Paladin. El único que requiere más de dos habilidades es el Archmage, para el que necesitamos poseer habilidades en tres de las cinco escuelas de magia. El uso de la magia también cambió, no en los hechizos en sí, sino en quién los puede usar. Si el héroe no posee la habilidad en "death magic" no puede usar hechizos de necromancia, por ejemplo.

New World Computing la pensó bien y llegó a la conclusión de retirar la opción de "upgradear" las tropas. En cambio optó por equilibrar y dotar de nuevas habilidades especiales a cada una de las 66 criaturas del juego.

Vamos a tener disponibles hasta seis tipos de ciudades, pero a diferencia de antes la disposición de las construcciones es la misma en cada tipo de ciudad, lo que facilita encontrar lo que necesitemos.

Vamos a poder disfrutar de seis campañas de felicidad pura y de más de veinte desafiantes escenarios para jugar solos, así como muchos otros mapas multiplayer. ¡Y la inclusión de un editor de mapas le garantiza una larga vida!

Hablar de todas las bondades que nos traerá *HM&M IV* es demasiado, así que les dejo un cuadro con todos los números para que tengan una idea del absoluto alegror que nos espera dentro de unos meses.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Brat Designs
INTERNET: www.breedgame.de
FECHA DE SALIDA: Segundo cuarto de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

BREED

LA GUERRA INTERPLANETARIA QUE TODOS ESPERAMOS

Por Diego Eduardo Vitorero

Cada día son más los juegos que salen al mercado, y los que están en desarrollo, como este caso, enfocados al juego cooperativo; ya sea con otros humanos o con personajes comandados por la inteligencia artificial del juego; Sin olvidarnos, obviamente, de una buena trama para los jugadores solitarios. *Breed* es un claro ejemplo de ello. Apuesta todo a una mecánica de juego parecida a *Halo*, un título que hace estragos en la consola de Microsoft.

Brat Designs es una pequeña empresa europea convencida de que no hace falta un gran equipo de desarrollo para hacer una producción que sea competitiva con otras empresas de mayor envergadura. De hecho, el juego que actualmente está desarrollando, *Breed*, puede que sea rival de *Halo*. Hasta que ambos juegos salgan para PC, un interrogante queda abierto. ¿Podrá *Breed* y su pequeño equipo competir mano a mano con *Halo* y nada menos que la colosal Microsoft? Faltan poco más de seis meses para que ésta incógnita sea develada.

En el espacio nadie oirá tus gritos

La acción nos traslada a un futuro lejano, para ser más exactos al año 2600. En el juego asumiremos el rol de los terrícolas, quienes habremos comenzado la colonización del Sistema Solar. Al llegar al planeta Besalius, una raza nativa llamada Breed comienza a atacarnos. La colonia que se instala en ese planeta se encuentra totalmente indefensa, y pide ayuda a los comandos terrestres para salvaguardar sus vidas.

Pero fíjense qué pillines que son los Breed, que el objetivo de ellos no era atacar Besalius, sino distraer la atención de los comandos enviados por la Tierra para así tomar a nuestro planeta indefenso y atacarlo. Estos alienígenos, de naturaleza biomecánica, se salen con la suya, aunque no tienen en cuenta que de toda la flota enviada por la Tierra, destruida casi en su totalidad, se salvó una nave, la Darwin.

Los Breed, que están en plena colonización de La Tierra, no se esperan que la Darwin, con nosotros a bordo, vaya para echarlos a patadas. ¿Qué se creían, eh? A violentos no nos gana nadie.

Se puede decir que *Breed* será una mezcla de acción y estrategia. Por otro lado, si bien el juego será la mayor parte del tiempo en primera persona, a puro tiro y granadazo, también podremos manejar la Darwin, al mejor estilo Starlancer o Freespace. Los desarrolladores están haciendo mucho hincapié en el balance de géneros y tipos de juego. Si consiguen equilibrarlos en una dosis justa, podríamos estar ante una vuelta de tuerca muy interesante para los amantes de la acción, la estrategia y simuladores de naves espaciales.

Sin contar que podremos manejar el crucero de batalla Darwin, el juego contará con otros tipos de unidades, de tierra y aire. Para las primeras tendremos vehículos todo terreno y tanques o camiones de asalto, principalmente. En cambio, para surcar los aires, tendremos naves de reconocimiento y ataque (las que, en cuanto a su forma, me hacen acordar a las usadas en el viejo *Incoming*; en cuanto a la posible jugabilidad de *Breed*, sería más justo pensar en la serie *Tribes*). Estas naves, tanto las terrestres como las aéreas, saldrán de las bahías del USC Darwin.

Toda esta mezcla entre el personaje que controlemos y las naves de tierra y aire nos abre un gran abanico de posibilidades a la hora de jugar.

Otro de los apartados que hacen que un juego sea excelente, o lo manden al tacho, son las armas que éste incluya. Dado el entorno en el que se basa la acción, y la mecánica de juego, el armamento de *Breed* tiene que estar muy bien cuidado. No sólo

para cuando juguemos en el modo para un solo jugador, sino también -especialmente- para el juego en multiplayer.

Las armas serán de un estilo futurista, en su mayoría armas de energía, como rifles de plasma, armas que disparan uranio, y también alguna que otra arma clásica de fuego, como metralletas y escopetas, obviamente todas con el perfil que impera en el entorno del juego.

Para un solo jugador, tendrá casi 30 misiones, en las cuales deberemos movernos por La Tierra, Besalius y otros planetas más que conforman el Sistema Solar en que se basa el juego. Además, estaremos en un constante cambio de ambiente, ya que tendremos que hacer misiones en tierra (ya sea a pie o montados en algún vehículo), o en el aire y manejando la Darwin o cualquier otra nave espacial que se nos presente.

Si por el contrario queremos jugar en modo cooperativo, podremos hacerlo con la misma campaña del single player. Esto nos dará la posibilidad de que podamos pilotear alguna de las naves crucero de a varios, encargándose cada uno de un puesto diferente o, si tenemos que pilotear un todo terreno, uno podrá conducirlo, otro irá de acompañante, y otro en la torreta de la parte trasera. Las posibilidades son enormes.

El juego utilizará un motor gráfico propio llamado Mercury. Según la gente que está metiendo mano al engine gráfico, Mercury será muy flexible a la hora de programar, y no descartan venderlo para otros proyectos para cuando *Breed* esté en la calle y muestre sus bondades. Estará optimizado para las placas de última generación, como los chip GeForce3 y los posteriores. En motor gráfico podrá, entre otras cosas, renderizar escenarios en tiempo real, permitir mapas realmente inmensos y con muchos detalles, y todo tipo de efectos como explosiones o luces en tiempo real.

Breed estará listo para después de julio. Y... ¿quieren que les diga la verdad? No digo que vaya a ser mejor que *Halo*, algo realmente muy difícil, pero es un juego al que le tengo mucha fe. El tiempo me dará la razón, o no.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Deep Red / Eidos Interactive
INTERNET: www.deepred.co.uk
FECHA DE SALIDA: Otoño de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia

SPRING BREAK

¡VAMOS A LA PLAYA, OH OH OH OOH!

Por Marcos G. Pesquero

Estuviste ahorrando todo el año para irte a Ibiza ¿y terminás yendo a Las Toninas? La compañía británica Deep Red llega al rescate para cumplirte el sueño con este nuevo tycoon que pasó a denominar *Spring Break*, y en donde la premisa será: ¡FIESTAAA!

Sí, porque en *Spring Break* (*SB* de ahora en más) el principal objetivo será crear, en medio de una isla, nuestro propio resort "a lo Ibiza" con todo lo que esto implica: hoteles, bares, clubes nocturnos, restaurantes; y en donde las bikinis, las caras bonitas, el sol ardiente, el glamour y hasta algún simpático borrachín, se convertirán en moneda corriente a lo largo del día. O sea, exactamente todo lo contrario a lo que comúnmente encontramos en nuestra querida Costa Atlántica (con excepción del borrachín, claro está).

Como ya dijimos, nuestro principal objetivo será el de crear y administrar un resort, y la gente de Deep Red promete más de 60 edificaciones y atracciones para tener a nuestra disposición. A los ya mencionados hoteles, etc., podemos agregar: un escenario para conciertos (habrá raves y hasta ¡concursos de remeras mojadas!), un centro de deportes acuáticos, negocios varios, y un largo etc. que los queridos desarrolladores irán develando poco a poco. ¿Incluirán a los famosísimos vendedores de barquillos y pirulines ("lloren chicos lloren!")? ¿Y el Tejo (pura adrenalina)? Sólo el tiempo lo dirá...

El juego incluirá una campaña con un total de 12 a 16 islas por ahora. Cada una de estas islas se diferenciará de las demás no sólo en cuanto a diseños y dimensiones (y en que no habrá dictadores como en *Tropico*), sino también en cuanto a objetivos a cumplir. Por ejemplo, en una isla nuestra misión será promover los clubes nocturnos, bares o deportes acuáticos, mientras que en otra tendremos que lidiar con ataques de tiburones (sí, ataques de tiburones, nada de aguas vivas o mojarritas), tormentas, mosquitos, comida envenenada, etc. Una a favor: por lo menos no nos tendremos que preocupar por el agua del mar totalmente marrón o el petróleo y los peses muertos en la orilla. Dos de estas islas estarán comprendidas por el tutorial y, además, la gente de Deep Red promete la posibilidad de crear nuestro propio paraíso tropical desde cero, algo que de seguro incrementará la vida útil del juego. Cabe aclarar que a todas las desgracias anteriormente mencionadas podremos sacarle nuestro mayor provecho. Por ejemplo, ante un inminente ataque de tiburones, podremos ordenarles a nuestros guardavidas que cierren las playas; de esta manera la gente se quedará adentro y no tendrá más que jugar al chinchón... digo... no tendrá mas que dirigirse a nuestros bares o negocios y dedicarse a consumir.

En lo que a administración respecta, además de las ya clásicas opciones de todo tycoon, también tendremos la posibilidad de, por ejemplo, regular la intensidad de las

ACERCA DE DEEP RED

La compañía Deep Red fue creada alrededor del año ´98. Es una compañía pequeña (trabajan menos de 30 personas en ella) y reside en el Reino Unido. Tiene en su haber apenas 2 juegos (sin contar *Spring Break*): *Risk II* y *Monopoly Tycoon* (este último revisado en el número 49 de esta revista). Ambos de estrategia, y ambos con buenas críticas alrededor del mundo. *Spring Break* no escapará a lo que nos tiene acostumbrados esta empresa, o sea, estrategia; más precisamente: estrategia estilo tycoon. Los desarrolladores de este tycoon se están poniendo todas las pilas para lograr que este se convierta en un juego en donde todos nos podamos identificar con respecto a las locuras que hayamos hecho en nuestras vacaciones. ¡Diversión asegurada!

bebidas alcohólicas que vendamos en nuestros bares. Esto conduciría a diversas situaciones: nuestras personitas se enfermarán de tanto chupar, a otros les dará más ganas de hacer fiestas (beneficio para nosotros), mientras que otros podrían violentarse.

Por supuesto que nosotros solos no podríamos encargarnos de todo este barullo, y es por eso que contaremos con la ayuda de guardavidas (hombres y mujeres) quemándose al sol y haciendo facha para llevarse a alguien del sexo opuesto (o no) pa´ los yuyos, mecánicos que repararán nuestras atracciones, constructores que se ocuparán de construir (obvio) o demoler las edificaciones, los guardias de seguridad mantendrán el orden en la isla, los limpiadores se encargarán de las tareas más sucias (basura, kk, vómitos...) y por último nos encontraremos con unas personitas que nos representarán allá abajo promoviendo las atracciones o, por qué no, chusmeándonos sobre todo los deseos y preocupaciones de nuestros huéspedes.

En cuanto a los gráficos, la gente de Deep Red asegura haber recibido la influencia de juegos como *Commandos* y *Desperados* (y *Tropico*, ¿o no, muchachos?). Podrán comprobarlo ustedes mismos echándole un vistazo a las imágenes que acompañan esta nota. Abundan los detalles.

La música es indispensable en toda playa, pero aquí de nuevo nadie se encontrará insatisfecho: ¡tendremos la posibilidad de subir nuestros temas favoritos en formato MP3 durante la campaña que encabeza al juego! Así es. ¿Les gustan los Bee Gees? ¿Los Parchies? ¿Les gusta Donald? ¡La música que quieran!

La buena es que si *SB* cumple con todo lo que promete, entonces podemos asegurar que nos encontraremos ante un juegazo que nos proporcionará muchas horas de diversión. La mala es que tenemos que esperar hasta otoño, cuando acá recién comienzan a florecer las echarpes. "Las olas y el viento, sucundúm-sucundúm..."

REFLEXIONES DE UN ADICTO A LA PC EN LA COSTA

Llegan las vacaciones y te vas con tus viejos y el hincha cocos de tu hermanito a la Costa. Todo normal. Hasta el preciso momento en el cual te das cuenta que vas a pasar 15 días sin tu PC; y sin los tiros de *Quake*, sin los simpáticos *Sims*, sin las queridas batallas de *Red Alert*. ¿Que trataste de meter la PC sobre el portaequipaje y tu viejo se avivó cuando vio un mouse colgando del parabrisas? ¿Que metiste *Half-Life* adentro de un zolcillonca y tu vieja se avivó cuando acomodaba la valija?

Cuando estás a la altura de la esquina de Croto reflexionás... y entonces pensás que por lo menos podrás dirigirte a alguno de esos antros donde se encuentran las máquinas grandes. Pero claro, las máquinas son históricas, pero la PC es la PC. "¡AH! pero seguro hay algún local de redes". Nooo, mi querido papanatas, esa moda todavía no se instaló en la Costa. Arribás a destino, y en cuanto bajás del auto creés que la idea de pasar por uno de esos antros no era tan descabellada después de todo. Rápidamente te dirigís en busca de uno de esos. "Uia, ¿y éste?, *Rolo´s*". Dentro de *Rolo´s* hay unas máquinas que jamás habías visto. Sólo escuchado sobre ellas. Y decidís darles una oportunidad. "Voy a probar éste". Una mesa grande con dos botones a los costados y una pantalla allá, en el fondo. Es un FLIPPER, macho. "Pero esto no tiene menú de opciones, no lo puedo grabar, ¿y a qué resolución anda?". Demasiadas preguntas para el pobre hombre que atiende el local. "¿Vo´ me estas cargando, pibe? El *Letal Guepon* anda bien". Partís decepcionado. ¿Por qué no buscas alguna chica? ¿Ninguna se parece a Lara Croft? Bueno, entonces... entonces aflojá con el vicio y disfrutá de un paseo por la playa y de un chapuzón en el mar, que te van a hacer bien después de un laaargo año. De paso, sacate ese blanco rata que tenés en tu piel agujereada por los rayos catódicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wide Games / Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
FECHA DE SALIDA: Junio de 2002
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción

PRISONER OF WAR

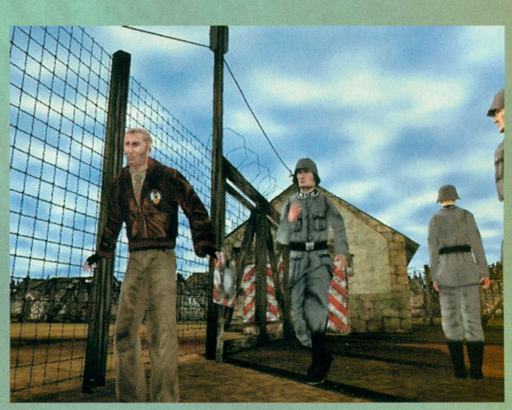
VIDA TRAS LAS REJAS

Por Durgan A. Nallar

Codemasters publicará a mediados de este año una novedosa aventura de stealth propuesta por uno de sus estudios de desarrollo independientes, Wide Games. En *Prisoner of War* el objetivo es escapar de cuatro distintos campos de reclusión alemanes durante la época de la Segunda Guerra Mundial. Lo llamativo del juego es un revolucionario sistema de vida artificial.

El año es 1941 y los campos de reclusión son Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III y el tristemente célebre castillo Colditz. Controlaremos en tercera persona a un espía norteamericano, el capitán de la US Air Force Louis Smith, quien suele ingresar como falso prisionero a los campos de reclusión enemigos donde se llevan a cabo fabricaciones secretas (los nazi usan estos lugares para sus proyectos porque saben que los Aliados no bombardearían un sitio donde hay compatriotas). Smith es un experto escapista, especializado en atletismo, infiltración, espionaje y lingüística. Lo primero que el jugador debe hacer es observar las posibles vías de escape, conversando con los otros reclusos, haciendo y pidiendo favores y arreglándoselas para obtener la información que necesita y, por ejemplo, saboteando a sus enemigos. El siguiente paso es huir para informar a sus superiores.

Los escapes se llevarán a cabo en un ambiente de suspenso, dice Wide Games, utilizando gráficos y audio que recrearán vívidamente la atmósfera de los campos de reclusión durante el día y la noche. Se utiliza un engine de fabricación propia llamado Atlas. No faltan efectos de luz y animación; Smith puede correr, agacharse, trepar y nadar. Cada prisión está siendo recreada con minucioso detalle y prácticamente todos los personajes y objetos en el entorno serán interactivos, brindando un increíble nivel de libertad. La técnica de escape dependerá de cada jugador; se podrá intentar la huida usando explosivos, cavando túneles o echando a volar en un ala delta improvisada. En todo momento sufriremos el asedio de los guardias alemanes, que de descubrirnos no dudarán ni medio instante en asesinarnos.



Pero como decíamos, la auténtica estrella de *Prisoner of War* es el novedoso sistema de vida artificial, creado específicamente, que generará el movimiento natural de individuos y grupos posibilitando la simulación del comportamiento de una multitud. Esto es vital para generar un ambiente poblado de personajes creíbles que llevarán adelante sus tareas diarias en el campo de reclusión y podrán reaccionar a los intentos de escape que hagamos. El procedimiento evita el scripting excesivo de personajes no-jugadores, permitiéndoles literalmente observar su entorno y reaccionar en consecuencia. Según Alastair Halsby, el diseñador principal, "los algoritmos de vida artificial desarrollados para *Prisoner of War* son más complejos que nada que se haya visto antes. Nuestros personajes son agentes autónomos. Reciben información de distintas variables y reaccionan con diferentes, inteligentes soluciones para lograr un entorno en constante cambio, mientras también lo hacen entre sí. El resultado final para el jugador es una experiencia asombrosamente inmersiva de estar dentro de un entorno dinámico y reactivo con otros personajes que advierten su presencia y sus acciones, ¡algo esencial para una aventura de escapes!"

Smith también usará el sistema de vida artificial. Si dejamos de manipular el juego por unos segundos, la AI toma el control del personaje llevándolo a ejecutar su rutina normal de comportamiento (comer, dormir, salir al patio, etc.). Esto puede ser un mecanismo útil para el jugador, que podrá concentrarse en observar las mejores oportunidades para escapar.

Los personajes no-jugadores se moverán en grupo. No solo los objetos estáticos influencian sobre ellos, también los otros personajes proveen un grado de influencia que los obliga a reunirse dentro de un cierto rango. De esa manera la IA se mueve como un grupo, sin una posición fija dentro del mismo.

El uso eficiente de esta propiedad de la IA de funcionar como grupo puede ser utilizada para simular bandadas de pájaros, insectos y otras criaturas pequeñas, que agregarán una nueva cuota de realismo al entorno.

DUNGEON SIEGE

El Reino de Ehb apenas tiene 300 años desde su fundación, pero ha desarrollado la milicia más poderosa jamás conocida. Ha sobrevivido a los terribles ataques de un enemigo desconocido que trajo devastación y terror al continente, y ahora se enfrenta al destino. La última esperanza es depositada en un grupo de sólo ocho héroes que descenderán al abismo en busca del Señor de la Oscuridad.

Por Durgan A. Nallar

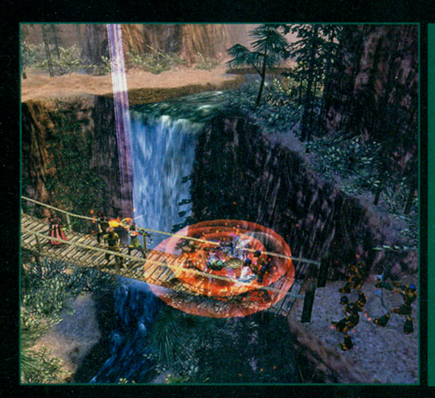
MAGIA DE COMBATE

Gas Powered Games y Microsoft trabajan a ritmo sostenido para tener *Dungeon Siege* listo para el otoño argentino de este año. Como ya deben saber si leyeron previamente sobre este juego, se trata de un RPG centrado en el combate intensivo con toda clase de armas y poderes mágicos.

Dungeon Siege fue uno de los proyectos más interesantes que se mostraron en la pasada Electronic Entertainment Expo.

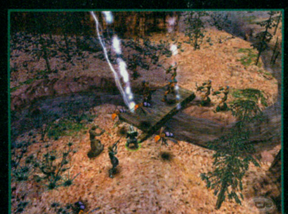
EL VIAJE DE LOS HEROES

El jugador guiará una partida de ocho personajes hacia el corazón del Mal, atravesando de día y de noche densos bosques, desiertos, montañas congeladas, fosos de lava y profundas catacumbas, todos ellos poblados por decenas de feroces criaturas y espantos. Todo el juego gira en torno a los combates, aunque prometen que la historia resultará interesante y con algunas grandes sorpresas.



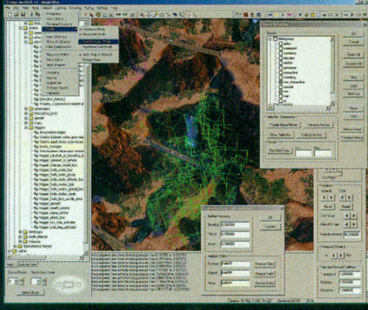
ESPADAS Y TROMPADAS

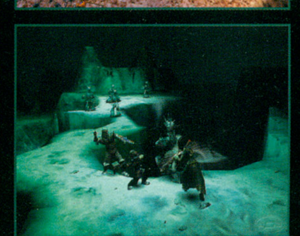
Dungeon Siege simplifica las típicas reglas de los RPG, ya que tiene tanto de arcade como de juego de rol. Los personajes pertenecerán a diversas razas y sus habilidades crecerán de acuerdo a las acciones que lleve el jugador en combate. Se podrán especializar automáticamente en arco, maza, espada o magia defensiva, por ejemplo. Todos podrán luchar con cualquier armamento y lanzar cualquier hechizo mientras lo tengan en su inventario.



EL SIEGE EDITOR

Poco después que el juego esté a la venta, Gas Powered Games pondrá a disposición de los jugadores con espíritu de invención el mismo editor con el que el equipo de desarrollo está haciendo los niveles de *Dungeon Siege*.
El editor puede desplegar los mismos extraordinarios efectos especiales de luces y scripts que veremos en el juego terminado.
Uno de los fuertes de *Dungeon Siege* es el multiplayer, y el editor permitirá que la comunidad de fanas tenga mucho para hacer.





HOMBRES Y MULAS

Chris Taylor, el hombre detrás de *Dungeon Siege*, dice haberse cansado de no poder cargar con todos los tesoros que un aventurero suele encontrar en sus viajes para venderlos en las ciudades. Así que tomó la vieja idea de la mula de carga y la implementó en el juego. Cada animal acarrea hasta tres veces el peso que un hombre podría llevar. Se podrán tener varias mulas en la partida.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

SIMULADORES

PUZZLES/INGENIO

WIZARDRY 8

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	91%
THE SIMS HOT DATE	90%
KOHAN: ARIHMAN'S GIFT	90%

Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Timegate Studios / Strategy First
INTERNET: www.timegatestudios.com/kag/index.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 756 MB libres en el disco rigido, placa de sonido, Windows 95/98/ME/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores en LAN o Internet

PROMEDIO **90%**

KOHAN: ARIHMAN'S GIFT

MAS NOCHES SIN DORMIR... Y BUEH, HAGAMOS EL ESFUERZO

Por Hernán Fernández

Allá por mayo de 2001 me tocó revisar un jueguillo que me sorprendió bastante y muy gratamente. *Kohan: Immortal Sovereigns* se apareció con un estilo nunca antes usado en el mundo de los RTS. Tomó prestadas algunas cosas de juegos como *Heroes of Might and Magic*, con un original concepto de zonas, con gráficos que recordaban a *Age of Empires*, y se mandó un cóctel que al poco tiempo generó una gran legión de fanáticos alrededor del globo.

Si hay algo que resaltar de la mayoría de los RTS es su adicción ¿quién no ha pasado una noche sin poder despegarse del monitor por más que supiera que a la mañana tenía que ir a trabajar o al colegio? ¿Eh?... cric... cric... cric... ¡Ah, bueno!

Kohan es especial, se ve y se siente distinto a todos los RTS que haya jugado pero con la misma adicción o más. ¿Pero que es lo que lo hace tan especial? Multitud de detalles. De entrada notamos la ausencia de peones o cualquier otro método de recolección de recursos, los obtenemos de las ciudades dependiendo de lo que construyamos en ellas o de yacimientos que estén dentro de la "zona" de soporte de la ciudad. En cualquier caso, nuestra intervención es mínima, solamente construimos lo apropiado y éste nos provee de una cierta cantidad de materiales por minuto, ya sea oro, madera, hierro, piedra o maná. El oro nos va a servir para construir nuevas estructuras y los materiales para mantener a las tropas.

El manejo de los ejércitos también es completamente diferente ya que no existe el concepto de micromanejo. Las unidades se agrupan en compañías, formadas por cuatro en primera línea, dos de soporte y un capitán o héroe. En el momento de la batalla perdemos el control y nuestras únicas opciones son retroceder, huir o quedarnos a ver la pelea. Todo influye en las batallas, desde el terreno que modifica el ataque o la movilidad, hasta la moral de las tropas, e incluso si no las movemos éstas se van a fortificar, ganando bonificaciones. Estos detalles hacen la diferencia de quién gana la batalla.

Casi todo genera una "zona". Las ciudades y Outpost tienen una zona de soporte en las que las unidades heridas se curan; para que una mina nos provea sus beneficios tiene que estar dentro de dicha zona. Las tropas también poseen zonas, en cuanto ésta choca con una zona enemiga se abalanzan unas sobre otras y comienza la refriega.

Las bondades de la vida son mejores si se pueden compartir -uuuh... me sonó a propaganda de gaseosa- y ésta bondad sí que vale la pena compartirla. Vamos a poder hacerlo en Internet o en LAN en ocho modos diferentes de juego como Blood Bath o King of the Hill contra un máximo de 7 amigos. Y encima nos permite grabar toda la batalla para refregársela por la cara a los loosers.

KAG no aporta ninguna mejora gráfica o sonora sobre su antecesor. Pero ya desde antes los gráficos eran más que apropiados y con muy buenas y suaves animaciones, aunque las tropas se ven diminutas en su resolución de 1024x768. El sonido era lo más flojillo y lamentablemente todavía lo sigue siendo.

Para el que haya jugado a su primera parte nada de lo que les diga los sorprenderá, es que *KAG* no contribuye con nada nuevo en la mecánica del juego -me parece muy bien, ya que así como estaba era perfecta-. Eso sí, nos trae tres nuevas campañas un poco más facilongas que las de *KIS*, 2 campañas tutoriales, 90 unidades -más de una docena nuevas-, 70 héroes diferentes, casi 100 hechizos y 75 tecnologías con las que evolucionar... las mismas bondades que poseía *KIS* sumándole unas cuantas nuevas que no lo desvirtúa, al contrario, lo vuelven más adictivo todavía y muy recomendable para todos.

QUE TIENE: Un RTS distinto a los típicos *WarCraft* -y sus clones- con tremenda calidad y adicción.

LO QUE SI: Las nuevas unidades, las campañas, las animaciones de las batallas, la tremenda adicción -no puedo esperar a terminar de escribir esto para seguir jugando-, modo multiplayer muy bueno y balanceado, la ausencia de micromanejo.

LO QUE NO: El sonido es medio flojo. Como el original puede resulta un poco descabelladamente difícil.

90%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nival Interactive / Fishtank
INTERNET: www.etherlords.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 8MB, placa de sonido, Windows 98/2000/Me/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Duelos de 2 personas vía LAN o Internet.

ETHERLORDS

HIJOS Y SEÑORES DE LAS CARTAS

Por Mariano Firpo

Aquellos que hayan disfrutado del juego *Magic the Gathering*, notarán en *Etherlords* algunas similitudes. Nival nos brinda un juego de cartas en donde todo lo que hacemos se ve reflejado en un hermoso mundo 3D. Luchas, hechizos, maldiciones y todo tipo de estrategias serán necesarias para vencer a nuestros contrincantes.

Etherlords tiene que ser analizado desde dos puntos de vista distintos. Primero, el juego multiplayer, que consiste en duelos entre dos héroes que arman sus propios mazos de cartas y batallan en diferentes escenarios. Segundo, el juego single player, en donde podemos mover nuestros personajes a lo largo y ancho del mapa, consiguiendo recursos, artefactos y fuentes de poder. El modo solitario lo analizaremos al final de la nota.

Multiplayer y duelos

Los mazos pueden ser cualquier combinación de cartas que pertenezcan a una de las cuatro razas: Chaots, Vitals, Synthets y Kinets. Cada uno de estos poderes canaliza el Ether que existe en el universo para vencer a sus contrincantes. Cada mazo dispone de aproximadamente 70 cartas únicas, de las cuales pueden ser elegidas un total de 15.

La cantidad de veces que podemos usar una carta está relacionada con las runas que tenemos invertidas en cada una de ellas. También podemos equipar a nuestro héroe con artefactos, habilidades, características especiales e incluso modificar su nivel. Pero cualquier modificación consume recursos que son establecidos al principio del combate y en la mayoría de los casos solo podremos elegir algunos de estos beneficios.

Las cartas son extremadamente variadas, algunas invocan criaturas mientras que otras permiten realizar encantamientos para mejorar nuestras tropas o debilitar a nuestros enemigos.

Para invocar el poder de una carta es necesario gastar una cantidad determinada de Ether. Este recurso llega a nuestro personaje durante todos los turnos en un ritmo creciente. Dependiendo del nivel, las habilidades, los encantamientos puestos en juego y otros tipos de factores, podremos recibir más o menos Ether todos los turnos. La cantidad que podemos utilizar de este recurso cada turno proviene del número de canales que disponemos en ese momento. Cualquier carta que deseemos utilizar necesita hacer uso de estos puntos se magia y solo el uso de artefactos puede excluirse de este proceso.

Estos poderosos objetos mágicos son capaces de invocar criaturas de inconmensurable poder, controlar tropas enemigas o simplemente eliminar un encantamiento puesto en juego.

Los artefactos pueden ser utilizados a partir de un turno determinado y su uso repetido está limitado por la habilidad que tenga nuestro personaje como artífice. Los artefactos poseen también cargas y solo pueden volver a usarse transcurrido un cierto tiempo. El adecuado uso de estos objetos puede cambiar la dirección de una batalla, mientras que un uso negligente nos hará presa de nuestro propio poder.

Nuestro personaje puede poseer una especialización que le permite aprovecharse de ciertas ventajas y utilizándolo sabiamente puede inclinar la balanza del combate a nuestro favor. Algunas especializaciones evitan daños específicos, entregan mayor cantidad de cartas o producen efectos favorables en situaciones particulares, pero en general tienden a ser aleatorios.

Las combinaciones de cartas son práctica-

mente infinitas por lo que es imposible armar un mazo que derrote a todas ellas. En general podemos generar un conjunto de cartas competente pero para cada mazo se puede generar una o más Némesis.

Las partidas pueden jugarse en LAN, a través de Internet y han prometido la inclusión de un modo hotseat en el próximo patch. *GameSpy* soporta este juego y tiene aproximadamente 20 personas jugando constantemente, Esta es la forma más rápida para poder ingresar a una partida multiplayer. Para poder jugar sin mayores dificultades es recomendable instalar el último parche - versión 1.03- que pesa alrededor de 3 MB y puede descargarse desde nuestro XCD.

Modo Solitario o Single Player

El juego se desarrolla en un estilo de campaña en la cual podemos sumarnos a dos causas opuestas. Por un lado los Vitals y los Kinets se encuentran aliados en una lucha sin fin contra las fuerzas de Chaots y Synthets. Podemos seguir a cualquiera de las dos alianzas y nuestras misiones estarán definidas por las elecciones que hayamos realizado.

La campaña semeja mucho al estilo de juego que impusiera tiempo atrás *Heroes of Might and Magic* (vean nuestra preview de *Heroes IV* en la página 14); nuestros héroes recorren la tierra en busca de recursos, artefactos y todo tipo de batallas se suceden para impedir nuestro destino.

Por supuesto nos enfrentaremos con enemigos que nos superan en poder, pero eligiendo las cartas apropiadas todo puede superarse.

Aunque el engine gráfico es impresionante, hace falta el soporte para cámaras dinámicas que nos permitan alejarnos o acercarnos a nuestro gusto.

Los sonidos son excelentes y las animaciones hacen que el juego parezca una gigantesca arena de combate. Los orcos blanden sus espadas y rugen mientras esperan la batalla, algunas criaturas afilan sus garras, mientras que nuestro héroe realiza todo tipo de movimientos al realizar sus hechizos.

El juego todavía está un poco desbalanceado ya que existen algunos objetos extremadamente útiles cuyo costo no se encuentra en concordancia con su poder.

Algunos problemas de video impiden salir a *Windows* y no todo se ha solucionado con los últimos parches.

Conclusión

Más allá de estos pocos inconvenientes, *Etherlords* es un juego divertido, tarde tras tarde nos enfrentamos en duelo con nuestros amigos para ver quién tiene en su poder el mazo que lo convierte en un *Señor del Ether*.

La esencia del juego se puede disfrutar ampliamente cuando nos enfrentamos a algún adversario a través de Internet, debido a que no tenemos la menor idea de lo que nos vamos a encontrar y las sorpresas se suelen suceder una tras otra. Muchas veces podemos tomar estrategias de nuestros enemigos y retocarlas un poco para convertirlas en mortíferas combinaciones con los que derrocaremos a más de un adversario. Practiquen mucho y que la fuerza del Ether los acompañe.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Estrategia, RPG, cartas y un mundo 3D fascinante.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido y las animaciones están a un excelente nivel. La complejidad y la cantidad de combinaciones son asombrosas.
LO QUE NO: Falta la posibilidad de manejar la cámara libremente. Algunos problemas de inestabilidad de video. Al activar el FSAA o salir a *Windows* el juego se cuelga.

83%
EXCELENTE

PROMEDIO **80%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts
INTERNET: www.lucasarts.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/2000/Me/XP
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, IPX LAN, modem, cable serial, Microsoft Zone.com

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

¡AL FIN UN BUEN RTS CON LA LICENCIA DE STAR WARS!

EL ATAQUE DE LOS CLONES **XPC se adelanta a la peli y clona a Darth Vader.**

Por Pedro Federico Hegoburu

LucasArts es una compañía que ha logrado siempre juegos memorables, ya sea por su excelencia (basta recordar *Full Throttle*, *Monkey Island*, *Maniac Mansion* y tantos otros) como por sus rotundos fracasos (por ejemplo, *Force Commander*). En el género RTS la franquicia Star Wars estaba en deuda, pero ahora, de la mano de Ensemble Studios, han dado un gran paso en el camino correcto.

Star Wars Galactic Battlegrounds (*SWGB*) es el más reciente juego de la licencia, que nuevamente apuesta al popular género de los juegos de estrategia en tiempo real. En el año 2000, *Force Commander* trató de ganar ese nicho, y en Xtreme PC le dimos un premio acorde a su calidad: la Decepción del Año.

Las tozudez de LucasArts en desarrollar sus juegos y licencias siempre *in-house* (interinamente) fue buena mientras tenían talentosos diseñadores entre su personal. Pero los tiempos cambiaron y se hizo evidente que la materia gris dentro de la compañía no estaba a la altura de las circunstancias. Para *SWGB*, LucasArts miró en el mercado de los RTS y vio que Ensemble Studios había tenido un gran éxito con una serie de juegos llamados *Age of Empires*, y decidió lanzar una versión con ese engine.

"Me parece que he visto un lindo gatito"

La utilización del engine de *Age of Empires II* implica que *SWGB* sea casi una copia del primer título. O mejor dicho, es lo más parecido a un excelente mod. Sin entrar en juicios de valor, las similitudes son muchísimas. Empecemos a ver de qué hablamos.

En *SWGB* podremos elegir una entre seis diferentes razas o bandos: están presentes los Wookies, la Alianza Rebelde, los Gungans, los Reales Naboo, la Federación de Comercio y el Imperio Galáctico. La parte visual de cada bando es distintiva, aunque en general gran parte de las unidades tienen funciones idénticas, y por ello el balance de juego es perfecto sin llegar a ser extraordinario. Cada bando tiene ventajas y desventajas (por ejemplo, la Federación de Comercio no necesita construir Casas para aumentar el límite de población) y también unidades únicas que otras razas no pueden construir, tal el caso de los Gungans, que poseen el Generador de Escudo Fambaa (ese mastodonte con un generador en el lomo que vimos en la película). En total, hay más de 300 unidades y estructuras diferentes entre las seis razas, que podremos ver en funcionamiento a lo largo de seis campañas y de interminables partidas aleatorias.

En lo referente a las campañas, hay misiones para todos los gustos y dificultades. Por supuesto no podían faltar esas "misiones de tipito" en las que una unidad determinada debe sobrevivir a la batalla, y entre tanta cantidad de unidades en pantalla siempre es difícil ubicarla y ponerla a resguardo ("Misión: OOM-9 debe sobrevivir". ¿Dónde está OOM-9? Uhm, me lo mataron...). Además, estas misiones solamente nos obligan a que no utilicemos esa unidad, so pena de fallar la misión y tener que empezarla de nuevo...

Los veteranos fanáticos de los RTS, y muy especialmente los jugadores de *Age of Empires*, se sentirán a sus anchas al mando de un bando cualquiera en una partida de *SWGB*. Y para aquellos que no dominen este género, el juego ofrece una primera campaña introductoria, que resulta un excelente tutorial para desentrañar los secretos de estos juegos estratégicos tan apasionantes y complejos. Una vez que hayamos finalizado este tutorial, las siguientes cinco campañas nos desafiarán a comandar alguno de los bandos para lograr los diferentes objetivos.

Ya dijimos que las similitudes con *Age of Empires* son numerosas, más allá del uso del mismo engine. Por ejemplo, en *SWGB* también deberemos poner en funcionamiento una economía basada en cuatro recursos (carbón, comida, cristales nova y minerales); para avanzar hacia las estructuras más interesantes, deberemos pasar de Niveles Tecnológicos (idénticos en requerimientos a las Edades de *Age of Empires*); y así muchas otras similitudes. Las formas de vencer en una partida son tres: eliminar al rival, capturar todos los Holocrons (reliquias) del mapa y mantenerlos en nuestro Templo Jedi por un período de tiempo, y finalmente construir un Monumento (maravilla) y lograr que perdure por cierto tiempo. Todo lo ya visto en el juego de Ensemble, igual que la numerosa cantidad de opciones multiplayer para divertirnos con nuestros amigos.

El universo Star Wars

Un concepto que está claro al hablar de *SWGB* es que se trata de un juego basado en la ciencia ficción, mientras que *Age of Empires* es básicamente histórico. Por ello, ciertas características vistas en *SWGB* parecen mejor implementadas en el título original. Así, los escenarios son bastante aceptables, aunque evidentemente son más apropiados a *Age of Empires*. Asimismo, el engine se ha visto forzado a incluir unidades aéreas, que evidentemente no existían en la época histórica en que está basado *Age of Empires*. Si bien las unidades aéreas han sido bastante bien implementadas, éstas están disponibles ya avanzado el juego y generalmente no son muy utilizadas.

Dos de los grandes temas a resolver en un juego de RTS son los de la Inteligencia Artificial y el pathfinding (búsqueda de caminos). La IA en *SWGB* es buena, si bien en los niveles más fáciles los adversarios aplicarán una táctica "tortuga" y se limitarán a desarrollar su base sin presentarnos grandes dificultades. Por otro lado, el pathfinding es bastante bueno, no sólo al investigar el mapa sino también al dar las últimas órdenes para arrasar al enemigo con todas nuestras unidades, sin que se choquen entre sí.

Si bien *SWGB* es un título muy bueno y recomendable, hay ciertas críticas para hacerle: algunas posiblemente tontas, y otras más importantes. Por ejemplo: ¿por qué cuesta 50 unidades de comida fabricar un androide de trabajo? ¿Por qué las unidades Jedi de los Gungans y los Wookies no son, doh, Gungans y Wookies? Y como éstas, muchas preguntas más. Sin embargo, *SWGB* es un juego completo, cerrado, ideal para los fanáticos de los RTS y de *Star Wars* especialmente. ¡Que la Fuerza te acompañe, joven padawan!

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Por ahora, es el mejor RTS basado en la licencia *Star Wars*. Jabba the Hutt lo aprueba.

LO QUE SI: Un engine consagrado, aunque un poquito viejo. La música. Poder eliminar a los Gungans.

LO QUE NO: Las unidades deberían ser más variadas. El elemento aéreo no termina de encajar en un engine que originalmente no lo preveía.

80%
EXCELENTE

PROMEDIO **88%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Liquid Entertainment / Crave Entertainment
INTERNET: www.battlerealms.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores por LAN o Internet.

BATTLE REALMS

ENTRE ESPADAS Y DRAGONES

Por Leonardo Panthou

Un RTS con un enfoque original y fresco, cuatro facciones bien diferentes y un sistema económico innovador insertado en escenarios con mucha vida. Nobles héroes blandiendo hojas filosas y delincuentes despreciables, ninjas y samurais, zombis y hombres lobo, hechiceros y corceles oscuros, todos chocan en espectaculares batallas.

Lo primero que nos pega del juego de Liquid Entertainment es su impacto visual: grandes guerreros empuñando espadas descomunales marchan con sus cabellos flotando al viento, las mariposas juguetean a su lado y las sombras de las nubes navegan por los pastizales. El panorama es relajante hasta que los guerreros desenfundan sus armas y la batalla se estrella en un río. Da gusto mirar la habilidad con la que se desempeña cada combatiente. El último enemigo sucumbe arrodillado, clavando sus dos sables en el suelo. Cerca de los pocos hombres que quedan de pie se puede apreciar la sangre entremezclándose con el agua. Los sonidos del combate, los murmullos del ambiente y la música con arreglos orientales están todos a la misma altura que estas escenas.

Agua y arroz

Lo segundo que impresiona es su diseño elocuente y refrescante. Nuestra unidad principal es el peón: sencillo, trabajador y aunque es mal combatiente es muy resistente cuando defiende lo suyo. Lo primero que puede construir es una choza, de donde continuarán saliendo hasta treinta peones. Mientras más nos acercamos a ese máximo, más lenta será la producción de los trabajadores.

CAUTIVANTE La estética, los panoramas y las animaciones desbordan estilo y calidad.

La base de la economía descansa en dos recursos: agua y arroz. El agua se extrae de ríos o pozos, y no sólo es útil para entrenar unidades sino para regar los campos de arroz y apagar los edificios en llamas. Las lloviznas van más allá de ser un mero adorno: rejuvenecen las plantaciones y extinguen los incendios. Se convierten en una variable táctica que puede frustrar nuestro intento de incendiar el poblado enemigo. La naturaleza tiene más trucos guardados: los terrenos elevados aumentan el rango de visión y de disparo y los bosques pueden ocultar a las tropas (si se mueven mucho los pájaros pueden delatarlas).

Los peones también pueden domesticar los caballos que encuentren para emplearlos como animales de carga o de combate. Cualquier unidad puede montar y desmontarlos cuando los necesite. Estos animales se cansan menos que los hombres, aumentan la productividad de los peones y los guerreros pueden usarlos como escudos vivientes, ya que muerto el caballo el jinete puede seguir a pie.

Hay un tercer recurso que funciona como un incentivo para la acción porque se gana luchando. Me refiero a los puntos de Ying y Yang, según seamos un clan bueno o malo, que pueden ser gastados para mejorar nuestras unidades, revivir héroes o liberar alguna calamidad sobrenatural (por ejemplo, para invocar el fuego del dragón se necesitarán algunos de estos puntos y el sacrificio de cuatro Samurais).

¡A las armas!

Llegado el momento de armarse, los peones deben entrenar para liberar su potencial bélico. Tomemos el Clan del Dragón, por ejemplo. Si queremos un lancero mandamos un peón al Dojo; si necesitamos un arquero, lo enviamos la Arquería; etc. La metamorfosis más glamorosa sea quizás la del peón en... una Geisha con poderes curativos (como la larva que deja su capullo para convertirse en un mariposón).

Las posibilidades se expanden al combinar entrenamientos: si mandamos un arquero al

Dojo obtendremos un Dragon Warrior, hábil tanto en los ataques a larga y corta distancia. Lo lógico sería pensar que el Dragon Warrior no es tan bueno en ninguna de esas especialidades como lo son el arquero y el lancero. Si hay diferencias, poco se notan, y entre tanta combinación de destrezas no quedan muy en claro las fortalezas y debilidades de cada unidad.

Una novedad interesante es que las tropas corren con un doble clic y ello les consume energía. Como esta energía no se regenera rápidamente, si no tienen mucha urgencia quizás deseen reservarla para sus brillantes poderes especiales. Cada unidad deberá ser entrenada individualmente para desarrollar estos poderes, que pueden resultar decisivos en las batallas. Los guerreros malheridos también se verán su caminar afectado y se trasladarán encorvados y fatigados hasta que descansen para recuperarse.

La administración de la base es muy cómoda, considerando la autonomía de los peones y lo fácil que es usar "waypoints" y "rallypoints" para asignarles tareas consecutivas o hacer que cada trabajador que salga de la choza vaya automáticamente a recoger agua o arroz. Como los recursos se pueden almacenar hasta un límite y los peones se reproducen cada vez con más lentitud, en las últimas instancias quedan trabajadores y recursos ociosos y allí la tendencia es entrenar la mayor cantidad posible de guerreros hasta su máxima evolución (el poderoso Samurai). En ese punto la mecánica de juego se convierte en una espera aburrida donde lo único que hacemos es aguardar a que salga el próximo peón o que los guerreros terminen su adiestramiento (cada edificio sólo puede entrenar uno por vez). A fin de cuentas la mayor parte del tiempo la pasamos administrando la base y los entrenamientos.

SACRIFICIO La sangre de cuatro Samuráis se necesita para invocar el fuego del Dragón.

Hay otro problema con la producción y los ataques: a los peones y edificios se les concedió una gran resistencia para evitar las invasiones prematuras. Si no atacamos con las fuerzas suficientes al enemigo y dejamos escapar a sus peones, éstos pueden reconstruir fácilmente la base en otro sitio y así entramos en un desesperante círculo vicioso de destrucción-reconstrucción.

Escaramuzas

El límite normal de unidades es de treinta, incluidos los peones, así que las compañías de guerreros son pequeñas y las batallas muy tácticas. En verdad el problema de las batallas es que son confusas y rápidas, en oposición a la velocidad general del juego y al tiempo que pasamos entrenando unidades. Mis ataques típicos partían con un

CONFUSION En común sentirse despistado en estas batallas desordenadas.

bloque variado de unidades: las resistentes adelante, las unidades con ataque a distancia detrás y las unidades de soporte asistiendo desde la retaguardia. Cuando las primeras armas se cruzaban ya era muy difícil seguirles el rastro en semejante descontrol de golpes, estocadas, proyectiles y destellos. Me limitaba a chequear la vida de mis grupos en la barra inferior de la pantalla y activar todos los poderes especiales que podía. El grueso de las batallas recae necesariamente en la administración individual de estas habilidades hasta que surge un vencedor.

Muchas victorias no serían posibles sin la autonomía que muestran nuestras tropas: acuden todas al instante cuando hay problemas, los arqueros apartan sus flechas y comienzan a pegarles a los agresores que se acercan demasiado, etc. Por otro lado son sumamente sensibles al enemigo y se le tiran de cabeza apenas lo ven. La tentación de destruirlo las invade aunque les ordenemos que se queden quietas para recargar energías. La IA sabe esto y se aprovecha. Muchas veces por el flanco menos pensado apareció un guerrero solitario que mis unidades siguieron como carnada hacia la emboscada. La IA tiene pensados otros ataques ingeniosos y es sólida, sin llegar a tener un comportamiento sobresaliente.

Es extraño que nuestros soldados no puedan asumir ninguna formación predefinida. A veces logran conservar sus posiciones cuando los movemos, pero este método es impredecible y entorpece la concentración de unidades cuando se la necesita. Es muy molesto que la interface tampoco tenga un alarma de batalla llamativa; en el fragor de un combate lejano pueden estar atacándonos la base sin que nos enteremos. El resto de la interface es muy amigable y permite reconfigurar todos los atajos de teclado, indispensables para tomar decisiones rápidas.

Cuatro clanes

La campaña del juego nos cuenta la historia de Kenji, heredero del trono del Serpent Clan, que vuelve del exilio en el que se embarco años atrás cuando fue acusado de asesinar a su padre. En la primer misión unos soldados del corrupto Serpent Clan están asaltando una aldea. Allí nos espera una gran decisión: ayudar con la matanza y ponerse a la cabeza del clan malvado, o defender a los aldeanos y fundar un nuevo clan, el Dragon Clan, enarbolando los ideales de restauración y justicia. A pesar de contar con una buena trama las misiones que se plantean son básicamente las mismas: borrar del mapa a los opositores. A medida que avance la campaña tendremos la libertad de elegir la próxima provincia a atacar y habrá varios encontronazos con otros clanes opositores: Lotus Clan y Wolf Clan. En cualquier camino que elija Kenji lo acompañarán en la lucha otros héroes como él. Estos tipos tienen un aspecto imponente, son de mano pesada y lo suficientemente resistentes como para soportar en la vanguardia. Desde el inicio cuentan con potentes habilidades especiales: golpes fatales, conjuros que aumentan las fuerzas de los aliados cercanos o disminuyen las de los enemigos, etc.

Aunque la historia posea elementos muy interesantes, está contada con escenas generadas por el mismo engine que no se ven muy espectaculares y limitan todo el dramatismo que podría dársele con unos lindos videos, o incluso con opciones más baratas como imágenes estáticas o hasta diálogos más largos.

La campaña es abierta pero se acaba rápido y no nos deja probar ni el Lotus ni el Wolf Clan. Afortunadamente nos podemos desahogar en el multiplayer o el modo skirmish (contra la máquina) y usar cualquiera de los cuatro clanes. Todos tienen su propia personalidad, tecnologías y tácticas. Los del Lotus son personajes sombríos y putrefactos, aliados de la magia negra. Una de sus unidades, el Infestado, tiene una súper hernia en su vientre y arroja sus vísceras para atacar al enemigo. El Wolf Clan tiene soldados salvajes y primitivos, de espaldas anchas y brazos fuertes, capaz de levantar martillos grandes como barriles o cargar ballestas del tamaño de un hombre. Tienen un conexión íntima con la naturaleza: cazan caballos para alimentar a sus lobos y hechizan a sus unidades para convertirlas en hombres lobos.

Battle Realms es una opción refrescante con estilo propio. Con un enfoque en las tácticas de pequeños grupos y en la administración individual, su diseño innovador necesita algunos ajustes: las batallas son enredadas y rápidas, en contraste con otros procesos más lentos. Sin embargo estos pequeños trastornos no opacan un juego sólido, con batallas espectaculares, encanto visual y personajes atractivos.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS original, en un mundo de fantasía inspirado por la cultura oriental.
LO QUE SI: Diseño original (economía, entrenamiento y unidades). Las batallas son un show. Escenarios vivos y relajantes. La variedad de personajes y estilos. Animaciones muy cuidadas. Sonidos.
LO QUE NO: Batallas rápidas y confusas. Economía y producción relativamente lentas. No está claro el uso debido de las unidades.

88%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Paradox Entertainmet/Strategy First
INTERNET: www.europa-universalis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía Lan o Internet

EUROPA UNIVERSALIS 2

COMPETENCIA DIRECTA PARA CIVILIZATION

EL ÚLTIMO EMPERADOR A través de estos mensajes la computodara nos mantiene al tanto de todo lo que pasa.

Por César Isola Isart

Durante el año pasado, uno de los títulos estratégicos que más nos sorprendió fue sin duda la primera parte de este juego de tan feo nombre, por su simpleza, realismo, y por sobre todo, su gran jugabilidad. Pero cuando hace un par de meses atrás anunciaron su continuación y vimos lo que estaban por lanzar al mercado, no pudimos evitar preguntarnos, ¿En qué cambió?

Una continuación sin duda tiene que tener cosas en semejanzas con la versión anterior. Al mismo tiempo, una expansión debe alargar la vida útil de un juego sin cambiarlo demasiado, más bien agregándole misiones y corrigiendo algunos detalles. Es así como llegamos a la conclusión entonces de que este título no es una segunda parte, sino un agregado al primero, que no necesita del CD anterior para ser jugado. Que no nos vendan otra cosa. *Europa Universalis 2* es más de lo mismo, por eso a su vez es muy bueno, y también por eso el primero era mejor.

Al igual que antes, la consigna sigue siendo la misma, expandir nuestro territorio mediante la exploración del mapa y la colonización de nuevas tierras hasta que nos encontremos con alguna de las naciones vecinas, amistosas o no, y en total casi doscientas, con quien rivalizar desde 1419 hasta 1820.

No posee un gran abanico de opciones, pero a su vez esto lo vuelve muy simple de jugar, ayudado a su vez por la excelente interface que posee.

La IA es otra de las cosas que siguen igual: es bastante torpe, pero a pesar de eso, al ser agresiva, se compensa en parte el error. A fin de cuentas, el juego sigue siendo sumamente entretenido y adictivo.

El cambio más importante hace referencia al desarrollo de nuestra nación, y la posición que puede tomar, ya sea que podemos tener desde una sociedad pasiva y cerrada, hasta una en la que lleguemos a pensar en dominar el mundo a través del comercio. Excelente sin duda alguna.

Igualmente, más allá de esto, y de algunos detalles poco importantes como haber mejorado mínimamente los gráficos, agregado algunas religiones y profundizado la diplomacia, el juego, como dijimos, sigue siendo extremadamente parecido al anterior, a tal punto de por momentos podría parece que seguimos jugando el mismo.

En definitiva, es ideal para aquel que amó la primera parte, y también para el que no la probó y le gustaron juegos como *Civilization*, o la parte por turnos de *Shogun*, dado que se asemeja a los dos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una continuación muy maquillada.
LO QUE SI: Sigue siendo muy adictivo, sobre todo una vez que nuestra nación comienza a rivalizar con otras y ya conocemos gran parte del mapa. Es muy simple de jugar. Es un buen rival para aquel que se cansó o no le gustó demasiado *Civilization III*.
LO QUE NO: Si somos sinceros, no es una segunda parte, sino una expansión. La IA sigue siendo el mayor punto flojo. Sigue haciendo falta algún modo de combate en el que se desarrollen las batallas.

75%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ascaron GMBH / Strategy First
INTERNET: www.strategyfirst.com/en/games/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X, 300 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN, Internet o en la misma computadora.

PATRICIAN II

Y DURAN... Y DURAN... Y DURAN...

Por César Isola Isart

Los más memoriosos y amantes del género de estrategia comercial recordarán la magnífica primera parte de este juego. *Patrician* fue un incursor, innovando y ampliando la estrategia, visualizando los nuevos horizontes delineados por el comercio, los negocios y el prestigio. Como no podía ser de otra manera, su segunda parte cumple la misión de ser un digno sucesor, por su gran cálidad técnica y las enormes dosis de entretenimiento que entrega.

Últimamente nos hemos visto invadidos por una gran cantidad de juegos basados principalmente en el comercio y desarrollados bajo diferentes épocas pasadas con referencias a hechos reales y hasta en algunos casos personajes históricos, como por ejemplo *Trade Empires* o *Anno 1503*. Juegos que permiten además de administrar nuestros recursos, entablar pequeñas y grandes batallas y tener por el mismo precio una buena dosis de acción. Por desgracia, estos a su vez tienen una desventaja que los hace perder ante el resto de los productos y es que lleva mucho tiempo aprender a jugarlos; de hecho siempre tenemos que estar empezando nuevas partidas porque a mitad de la que jugábamos nos damos cuenta que una opción que no habíamos visto nos cambia prácticamente todo lo que habíamos hecho hasta el momento y, por eso mismo, muchos de los jugadores más impacientes odian el género. A pesar de ello, son juegos que ofrecen horas casi infinitas de entretenimiento, partidas que rara vez se desarrollan de la misma forma y que a su vez en modo multiplayer pueden alegrarnos la vida no por meses, sino por años pues no pierden vigencia con el tiempo.

El juego en sí se desarrolla en tiempo real, en la Europa del siglo XIV, a través de tierra y agua. Su finalidad es convertirnos, mediante un buen marco de beneficios, en un ciudadano líder de gran prestigio comercial. Para ello no solo debemos entablar buenos negocios mediante la producción, el transporte y la venta de productos, sino que también podemos contratar piratas para aumentar nuestras riquezas o entregar regalos a la iglesia para que vean cuán caritativos y buenos somos. Por supuesto y como no podía ser de otra manera, también podremos entablar relaciones diplomáticas.

No obstante, una de las características más interesantes del juego y menos esperadas es el modo multiplayer, que ofrece no solo un soporte para ocho máquinas conectadas a través de una LAN o Internet, sino también a la misma cantidad de jugadores en una única computadora, pasando a desarrollarse el juego por turnos. Por supuesto, esta opción no está destinada a aquellos que piensan que un juego así en multiplayer es extremadamente pesado, pero sin duda alguna muchos jugadores la agradecerán.

Con respecto al apartado técnico, el juego cumple casi a la perfección. Más allá de la perspectiva algo molesta por lo distorsionados que quedan algunos edificios, y que el agua se ve como si estuviera hecha de plastilina, tiene un gran nivel de detalle, con construcciones muy realistas y a tono con la época, y una interface muy acertada e intuitiva. El sonido y la música no son nada del otro mundo, pero acompañan al juego sin desentonar.

En definitiva, ya sea en un modo de misión tras misión, en una campaña larga o en multiplayer, el juego es excelente y altamente recomendable para todos aquellos ambiciosos que buscan dinero con alguna que otra batalla en el medio.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La continuación de un juego ya olvidado por muchos.
LO QUE SI: Una vez que aprendemos a jugarlo es muy entretenido. Los edificios están muy bien recreados. Las opciones para varios jugadores. Si bien no abarca tantos aspectos como otros juegos del mismo estilo, es muy completo.
LO QUE NO: Principalmente, al igual que todos los juegos de este estilo -aunque este un poco más- el tiempo que lleva entenderlos por completo. La perspectiva.

81%
EXCELENTE

¿NO SENTIS QUE TE FALTA ALGO
PARA QUE TU FELICIDAD SEA COMPLETA?
NL2
NEXT LEVEL EXTRA
NUMERO 20
ARGENTINA $2.90
ARGENTINA $2.90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 8.800 • PERU N$ 6
CHILE $1.400 • BOLIVIA $b 11,50 • VENEZUELA $1.500 • MEXICO $17,50
Harry Potter
UNA GUIA IMPERDIBLE, PARA QUE SEAS EL MAGO MAS PODEROSO DE HOGWARTS!
METAL GEAR SOLID 2
LA SOLUCION COMPLETA DE ESTE SENSACIONAL JUEGO
DEVIL MAY CRY
ESTRATEGIAS PARA ESTA FASCINANTE AVENTURA!
TRUCOS:
ACE COMBAT 4 • BATMAN VENGEANCE
DYNASTY WARRIORS 3 • SYPHON FILTER 3
GUILTY GEAR X • CAPCOM VS. SNK2
SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO • ICO
MOTOR MAYHEM 3 Y MUCHO MAS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00020
PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY
NEXT LEVEL EXTRA
PSST!... (TE ACABAMOS DE DAR UNA PISTA)

EMPIRE EARTH

LA EVOLUCIÓN DE AGE OF EMPIRES

Por Leonardo Panthou

El jugador Uno arroja un manojo de soldados brutos armados con palos y piedras sobre el jugador Dos. Los atacantes huyen despavoridos cuando el enemigo contraataca con espadas y caballos. Tiempo después el jugador Uno también responde con caballería, pero blindada y con orugas. Unas evoluciones más tarde la contienda degenera en explosiones enormes, máquinas voladoras y gigantes metálicos que aniquilan todo a su paso.

He aquí el primer juego de Stainless Steel Studios, una empresa fundada por Rick Goodman, principal diseñador del clásico *Age of Empires*. El mayor atractivo de este RTS es su envergadura: nos permite conducir una civilización a través de °catorce épocas! Inhalen hondo y cuenten: Prehistoria, Piedra, Cobre, Bronce, Edad Oscura, Edad Media, Renacimiento, Imperial, Industrial, Atómica - Guerra Mundial 1, Atómica - Guerra Mundial 2, Atómica - Moderna, Digital y Nano.

Pero Empire Earth no pudo escaparse del exitoso pasado y conserva muchos puntos de contacto con *Age of Empires*. En principio, los peones deben levantar las bases y defensas (torres, muros, etc.). Es muy fácil expandirse por los mapas dado que los peones pueden construir lo que sea, donde sea. Estos individuos también son responsables de recolectar distintos recursos: comida, madera, piedra, oro y hierro. Generalmente, cualquier producto requiere la combinación de dos recursos. De ellos, la comida es el más básico y se puede pescar, cazar, recolectar o cosechar.

Adentrándonos más en la mecánica de juego, les puedo decir que las bases tienen grandes poderes defensivos pensados para amortiguar los ataques apresurados. Las ciudades poseen un campo de influencia que afecta la moral de nuestras tropas (y por lo tanto su habilidad para repeler ataques). Se pueden construir casas alrededor de la base, pero su función no es aumentar la capacidad de población sino reforzar la moral. El número de unidades en un mapa tiene un límite (por ejemplo: quinientos) que se reparte equitativamente entre las distintas facciones.

Una de las grandes opciones que nos aguardan es la de crear nuestra propia civilización. Casi como en un juego de rol, se

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Stainless Steel Studios / Sierra
INTERNET: www.empireearth.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 450 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores por LAN o Internet.

nos otorgan puntos para que compremos algunas ventajas: caballería más rápida, tanques más baratos, recolección de hierro más productiva, etc. De ese tipo son las diferencias que pueden tener las civilizaciones. Y como al luchar cada bando quiere alcanzar o superar la misma tecnología que el otro, difícilmente vean confrontarse distintas tecnologías. Aunque quizás este enfoque sea más realistas (uno de los pocos que tiene este juego), personalmente prefiero los juegos con civilizaciones asimétricas, cada una con sus propias tecnologías.

La interface también es muy similar a la de *Age of Empires* y tiene todo lo que necesitamos. Como el engine es 3D tenemos varias opciones de zoom (uno isométrico y dos que se acercan más pegados al suelo) pero durante la batalla ninguna demuestra ser muy útil. Aunque la cámara no rota, los edificios se pueden transparentar para evitar que alguna unidad quede oculta. La interface también permite programar tareas consecutivas (waypoints) y asignar distintas formaciones y modos de comportamiento. Lo único que me falto encontrar es una orden para escoltar unidades, una formación "tenaza" (para rodear al enemigo) y una formación en fila (habría sido útil pasar mis botes cómodamente por ríos estrechos). Mis quejas finales son contra los íconos (pequeños y poco claros) y la administración de las unidades aéreas (confusa y frustrante).

Más de doscientas unidades aseguran diversión para todos los gustos: quizás algunos prefieran batirse a duelo cuerpo a cuerpo con espadas y yelmos, lanceros a la vanguardia y flechas silbando desde la retaguardia, caballos listos para chocar con el enemigo y catapultas y arietes preparadas para acorralar cualquier fuerte. O tal vez prefieran las Grandes Guerras Mundiales donde las máquinas tienen más protagonismo: una gran variedad de aviones surcando los cielos, bombarderos dejando caer su regalo sobre los objetivos señalados, ametralladoras zumbando y artillerías tronando. En una de esas quieran visitar un futuro improbable para desatar combates pirotécnicos entre cyborgs y robots enormes.

En las batallas gobierna una rígida relación de piedra-papel-tijera que muchas veces es difícil de comprender (por ejemplo la relación que entablan Galeras, Acorazados y Fragatas). Y esta relación es tan estricta que algunas unidades resultan completamente inofensivas contra otras (sería inútil atacar un tanque con espadachines a caballo). Esto quiere decir que la administración de los ataques puede tornarse complicada y puntillosa. Para colmo a medida que van pasando las

épocas, a las tijeras, piedras y papeles se le suman aeroplanos, tanques, barcos y más adelante una docena de robots con funciones diferentes que son muy difíciles de intuir sin una buena práctica previa. Lamentablemente lo que no cambia mucho a través de las épocas es la lenta recolección de recursos, los edificios y las estructuras defensivas.

Alejandro Magno, Enrique V, Napoleón y el Barón Rojo, son sólo algunos de los héroes que nos asisten en cada época. Su número es limitado y vienen en dos sabores: Guerreros (con legendarias habilidades para empuñar las armas y resistir las heridas) y Estratégicos (valiosos soportes que curan a las tropas y desmoralizan al enemigo con sus gritos de guerra).

Hay cuatro campañas disponibles: los griegos y sus antiguas luchas en el Mediterráneo, los ingleses en pugna con los franceses allá por el siglo XI, los alemanes en las Grandes Guerras Mundiales y los rusos alzándose como nueva potencia en un mundo futurista. Las campañas tienen de seis a ocho misiones según el caso. En general todas las misiones son difíciles, demandan bastante tiempo y se concentran en una única época. En las dos primeras campañas las misiones suelen ser más tácticas: hay un uso intensivo de héroes, las luchas son cuerpo a cuerpo y en varias ocasiones no hace falta levantar o administrar bases. En estos escenarios hallé un error de la IA me facilitó las cosas: a los enemigos les costaba desvincularse de mis unidades una vez que decidían atacarlas. El precio de su obstinación fue alto y me aproveché adelantando unas tropas rápidas para atraer al enemigo. Cuando los "pescaba" llevaba mis sueñuelos a retaguardia y los enemigos los seguían pasando sin defenderse por medio de todo mi ejército. Rara vez llegaban al otro lado. Más allá de este descubrimiento la IA se porta bien: los peones huyen de los ataques, los enemigos evaden nuestros disparos, tratan de disparar desde la distancia segura y a veces concentran sus ofensivas en nuestras unidades de soporte, justo ésas que no queremos que nos toquen.

En el último par de campañas hay que dedicar más tiempo a forjar bases y recolectar riquezas, la expansión es una estrategia recurrente y las misiones se vuelven todavía más exigentes y engorrosas, algunas hasta pueden durarnos largas jornadas de sufrimiento.

La historia a través de la campaña es muy poco estimulante, los héroes o personajes principales hacen apariciones rápidas y desafortunadas, dotados de voces y acentos mal actuados. La historia desarrolla surtidas querellas históricas, simplificadas y alejadas de la realidad, y da la sensación de que se quieren abarcar demasiados sucesos. Hubiera preferido algo menos ambicioso y mejor presentado, que se concentre en unos pocos períodos y que establezca un vínculo más fuerte con el héroe de turno (los héroes son reemplazados muy a menudo, a medida que pasan las épocas). Quizás alguien se anime a usar el editor que viene incluido para crear sus propios escenarios o incluso campañas completas.

Las escenas que van hilvanando las historias están hechas con el mismo engine y los acercamientos de la cámara muestran sin vergüenza sus limitaciones (personajes toscos y texturas lavadas). Pero cuando el zoom no está muy cerca se puede apreciar

CATASTROFES Si los Profetas enfurecen pueden despertar un volcán u otras calamidades.

MULTITUD El engine es eficiente y muestra bastantes unidades en pantalla sin titubear.

un engine robusto, eficiente y agradable, a pesar de usar una paleta de colores un poco chillona para mi gusto. Tiene un buen rendimiento en máquinas promedio y muestra bastantes unidades en pantalla. Los árboles y las plantaciones se mecen con el viento, las aguas son traslúcidas y a simple vista se diferencian los vados de las profundidades y los edificios son engullidos por una nube de humo y crujidos cuando se desmoronan. Hay otras sutilezas destacables, como los "machinegunners" de la era Industrial, una unidad compuesta de dos soldados que se encargan de montar y disparar una potente ametralladora. Las unidades no sólo están bien animadas sino que se distinguen claramente desde lejos y se chocan y entorpecen entre sí, como si realmente estuvieran ocupando un espacio. Pero en líneas generales realismo no es lo que abunda y las catapultas, por ejemplo, aunque rebotan lindo con cada disparo, no tienen ninguna manipulación humana a la vista.

A pesar de que los cantos en el menú principal entusiasman, el resto de la música no está muy inspirada y tampoco varía la selección, no importa en qué época estemos (me hubiera gustado que las épocas estuvieran ambientadas con distintos estilos musicales: tribal para la prehistoria, electrónica para el futuro, etc.). Aunque no molesta, a la larga terminé desactivándola para apreciar mejor los sonidos.

Una alternativa mucho más interesante que la campaña singleplayer es el juego en red o la opción "Random Map" contra la máquina. Los mapas son generados al azar según las especificaciones de terreno y tamaño que configuremos. Se puede elegir la época inicial y la época final de evolución, hasta limitar si se quiere todo a una sola época. El precio para pasar de una era a otra es bastante alto, así que sólo esperen empezar en la Prehistoria y terminar usando robots de combate sólo después de luchar por horas. Hay sólo dos modos de juegos y aunque no presentan diferencias muy marcadas la variedad de épocas es suficiente para mantenerlos entretenidos. El modo Standard ofrece un juego más estratégico y el modo Tournament ofrece más acción: ubica los recursos en posiciones más accesibles, los peones recolectan más rápido, los costos para cambiar de época son más bajos y las estructuras defensivas más débiles. Hay dos caminos para alcanzar la victoria: exterminando al oponente o construyendo Maravillas (de una a seis de acuerdo a nuestra configuración). La mayoría de las batallas suelen llevar su tiempo, aunque asignando una gran cantidad de recursos iniciales las contiendas pueden ser rápidas, tácticas y salvajes. La inteligencia de la máquina no debe ser desmerecida: ataca sin piedad, busca distintos flancos, cerca sus fortalezas y se expande rápidamente para proteger recursos o sitiar nuestra base.

El resultado final es vasto, entretenido e intimidante, y hay tantas eras históricas que parecen varios juegos en uno. Hay pocos RTS que ofrezcan semejante variedad, aunque me quedé con la impresión de que Empire Earth quiso abarcar demasiado y algunas épocas no están explotadas en su máximo potencial. Algo a tener en cuenta si sólo están interesados en un solo período histórico.

¡BIENVENIDOS AL FUTURO!

Seguramente las épocas que más expectativas despertaron fueron las más lejanas en el futuro: Digital y Nano. Aunque divertidas, éstas no fueron todo que yo esperaba. Están repletas de robots gigantes que invaden las ciudades con sus rayos y chasis rectangulares sobrecargados de colores. Muy semejante a un capítulo de los *Power Rangers*. Llamativamente, a pesar de que hay grandes bombas, robots capaz de teletransportar unidades o viajar en el futuro, la recolección de recursos sigue siendo tan primitiva como lo era en la prehistoria y también siguen conservando supersticiones de antaño, como los Profetas, capaz de lanzar calamidades sobre las huestes opositoras. También es extraño que en éstas y otras eras no haya tecnología de radar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: RTS a través de ¡catorce épocas históricas!

LO QUE SI: ¡Catorce épocas! La variedad y cantidad de unidades. La capacidad de personalización. Viene con un editor de escenarios, campañas y civilizaciones. Gráficos y animaciones.

LO QUE NO: Sistema "Piedra-Papel-Tijera" poco intuitivo. Algunas épocas no fueron explotadas al máximo. Single player largo, engorroso y con una historia floja. No hay civilizaciones con tecnologías propias. La recolección de recursos puede hacer el multiplayer un poco lento, por lo menos para el jugador promedio.

83%

EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.eagames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8 MB, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

¡CON TODA LA MAGIA...! ¿QUÉ MAGIA?

Por Fernando *Gilderoy* Coun

Basado en la exitosa película producida por la Warner Bros., *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, llega este juego desarrollado por Electronic Arts, como parte de un descomunal merchandising -junto con muñecos, libros para colorear, agendas, vasos, vinchas, banderitas y un largo etcétera- dirigido al público más pequeño. Los seguidores de las aventuras literarias creadas por Rowling se sentirán decepcionados por la ausencia de argumento, y los que buscan solamente entretenimiento encontrarán monotonía y demasiada simplicidad.

El engine de *Unreal* luce espléndido en esta adaptación en tercera persona con iluminación de colores en 32 bits y una resolución máxima de 1024x768. Tal vez podrían haber incluido mayor cantidad de texturas ya que se repiten demasiado a lo largo de todo el juego; por ejemplo, las utilizadas en las bibliotecas.

Los diseños de los personajes responden a la estética marcada por Warner Bros. en todos los productos de la línea HP: caricaturas de los actores que interpretaron la película.

La música es agradable al oído, pero se torna repetitiva hacia el final del juego. Las voces de los personajes, en castellano e inglés (con subtítulos) poseen una clara dicción y excelente calidad.

Para controlar a Harry se pueden utilizar mouse y teclado -totalmente configurable-, siendo éste último el más recomendado, aunque a veces necesitamos del primero para aprender los hechizos y mirar a nuestro alrededor.

El desarrollo del juego es muy simple y aburrido, por cierto. Aprendemos un hechizo en alguna de nuestras clases de primer año en Hogwarts y lo utilizamos a través de varias pantallas, como práctica impuesta por el docente, en la que también podremos juntar ranas de chocolate o las increíbles grageas de todos los sabores (¿para cuándo en el mundo muggle? Agggghhh, me tocó una con gusto a batería de 9V) que más tarde canjearemos por figuritas de magos y brujas famosos a los mellizos Weasleys. Tal vez hacia el final de la lección nos toque enfrentarnos al fantasma de Slytherin o a Draco Malfoy, que lo único que sabe hacer es insultar a los sangre sucia.

Para aprender los hechizos deberemos repetir la figura que está dibujada en la pantalla varias veces moviendo nuestra varita con el mouse mágico -les puedo asegurar que mi mouse posee más poderes que la varita de Harry en el juego-.

La única clase que rompe con la monotonía es la de Madam Hooch. El manejo de la escoba voladora es simple y entretenido. A lo largo del juego también participaremos en los partidos de *Quidditch* donde deberemos atrapar la *Snitch* para ganar. Cabe mencionar que la única posibilidad de perder es que nos quedemos sin energía, ya que el Buscador del equipo contrario nunca atrapará la pelota alada.

Los comentarios, a cargo de Lee y Minerva, responden a los parlamentos del libro, pero se resumen a tres líneas, por lo que si les lleva varios minutos finalizar la partida, terminarán por bajar el volumen irremediablemente.

Si todavía piensan darle una oportunidad a este juego, déjenme decirles que la dificultad de los niveles está bastante mal repartida y es imposible... no pasarlos. Incluso en aquellos donde parece que puede haber un poco de complicaciones, aparece Nick Casi Decapitado para guiarnos.

¿Aun así piensan darle una oportunidad? Ya sé, quieren ver si mantuvieron algo de la trama original del libro... No hay nada, salvo un bebé dragón que no se sabe cómo llegó hasta las semigigantes manos de Hagrid, una pequeña escena animada del espejo de Erised, la simple mención de la piedra filosofal (si aparece en el nombre del juego, había que ponerla), y la aparición final de un desdibujado Vol... ya sabés quién.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un mal resumen de la película, que en sí ya es un mal resumen del libro.
LO QUE SI: Gráficos y música correctos. Voces en castellano.
LO QUE NO: Pequeños problemas con la aceleración de sonido. ¡Llamen al Ministerio de la Magia, se robaron la trama!

59%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nfusion / Infogrames
INTERNET: www.n-fusion.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 8 MB, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **60%**

DEADLY DOZEN

UNA DOCENA DE BESTIAS SALVAJES

Por Hernán Fernández

En el mercado existe una franja de juegos de bajo presupuesto sin muchas aspiraciones. Esos títulos reciben el nombre de "Budget" y se venden a un precio muy inferior a los demás. A este rubro pertenecen la mayoría de los juegos que van a parar a *El Lado Bizarro*, del que Infogrames se está volviendo un gran distribuidor -temblamos cuando nos llegan juegos de Infogrames-, que van desde desastres como *Survivor*, que pueden leer en este mismo número, hasta pasables como *Deadly Dozen*.

Deadly Dozen se basa en la película *Doce del Patíbulo* (1967) -*The Dirty Dozen*-. A fines de la segunda gran guerra, Eisenhower ordenó formar un pequeño grupo de comandos que pudieran operar en cualquier tipo de condición, pero también debían cumplir con los siguientes requisitos: indisciplinados, incontrolables y sin respeto por la autoridad. La finalidad de un grupo tan salvaje era la de infiltrarse en territorio alemán y poder concretar cualquier misión que se le encargara.

Con esta "Docena Mortal" debemos cumplir 10 difíciles misiones en territorio nazi. Para cada una podemos elegir hasta cuatro de los miembros que consideremos más apropiados de acuerdo a las ocho características, como armas pequeñas o medicina, que definen sus habilidades. Finalmente debemos equiparlos con dos armas y hasta tres accesorios como granadas o medicina. Una vez listos -y tras la larga carga- comenzamos en algún lugar alejado de nuestros objetivos. Los mapas son bastante extensos y al tener los objetivos fijos hay total libertad para movernos y cumplirlos de la mejor manera posible. En todo momento podemos controlar a cualquier integrante del grupo en primera o tercera persona a nuestro gusto, y mediante un simple sistema de órdenes hacemos que los miembros que estén cerca nos sigan, que no disparen o cosas por el estilo. Si alguno llegara a caer muerto por el fuego enemigo lo vamos a perder por todo el resto del juego, así que es vital cuidar a todos y cada uno. Hay gran variedad de armas, que van desde los fusiles Mauser -con y sin mira telescópica- hasta minas personales o antitanque, aparte de que podemos recoger las que dejen caer los enemigos.

Es inevitable la comparación con otros títulos y más en este momento que parece haber una invasión de FPS basados en la Segunda Guerra Mundial. Tenemos a *Return to Castle Wolfenstein* y *Medal of Honor*, así como los no tan nuevos *Hidden & Dangerous* o el mod para *Half-Life*, *Day of Defeat*. Todos ellos superiores en muchos aspectos a *DD*. Los gráficos son más que decentes, pero a pesar de tener menor calidad que los de los juegos anteriormente mencionados parecen requerir más máquina. Mientras avanzamos por terreno llano todo bien, pero en cuanto aparecen algunas casas los cuadros por segundo bajan drásticamente, y en cuanto entremos en una casa se vuelve una sesión de diapositivas, a menos que tengamos una máquina muy potente. Muchas veces nuestros hombres van a comenzar a disparar mientras nosotros buscamos como locos al enemigo, pero puede ser que esté tan lejos que se pierda en la típica niebla o que se encuentre detrás de una casa o loma... ¡pero igual nuestros hombres lo ven! Y ni hablar del sexto sentido del enemigo; acobachados detrás de unos arbustos podemos tenerlo en la mira de nuestro fusil francotirador, pegarle y si no muere, lo veremos correr en nuestra dirección tirándonos con su pistola y pegándonos por más que estemos a 200 metros. Y muchas veces aunque estemos escondidos nos pueden ver desde bastante lejos y pegarnos con esa increíble puntería que tienen.

Por último, que un juego de estas características no posea un modo multiplayer es un error irreparable que lo condena a un rápido olvido, y con tantos buenos exponentes del estilo y tantos por venir como *H&D 2*, será mejor que procedan con cautela a la hora de meter la mano a su tarjeta de débito. Ahorren para esos otros títulos a menos que estén realmente desesperados por esta clase de género.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de combate de la Segunda Guerra Mundial estilo *H&D*.
LO QUE SI: El ambiente de las misiones, gráficos, armas y jugabilidad pasables.
LO QUE NO: Ausencia de modo multiplayer, el engine no está depurado, la increíble percepción de los soldados alemanes y la mala puntería de los nuestros.

60%
BUENO

PROMEDIO
64%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: RedStorm Entertainment / Ubi Soft
INTERNET: www.ghostrecon.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1 GB libre en el disco rígido, placa de video de 16 MB, Windows 9x/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN e Internet hasta 36 jugadores.

TOM CLANCY´S GHOST RECON

GUERRA TECNOLOGICA AL CUETE

Por Durgan A. Nallar

En estos tiempos de guerras verdaderas, donde mueren cientos de personas en bombardeos y asaltos armados en todo el mundo, meterse con uno de los juegos de este género de acción militar provoca un poco de escozor. Pero separando la realidad de la ficción, uno cuando se sienta a jugar en solitario pretende que la experiencia sea tan realista como divertida. Por desgracia, *Ghost Recon* no cumple con esta premisa, es más realista que divertido, y debido a sus múltiples defectos y errores de diseño, es recomendable únicamente para quienes tienen la posibilidad de disfrutarlo en multiplayer.

El veterano escritor Thomas L. Clancy, autor de Best Sellers como *The Hunt for Red October* (1996), *Patriot Games* (1987), *Rainbow Six* (1998) y *The Bear and the Dragon* (2000), también es el dueño de Red Storm Entertainment. El y su compañía revolucionaron al mundo de los juegos de acción con *Rainbow Six*, y más tarde con *Rogue Spear*, trayendo un realismo militar a los juegos por equipo que no existía hasta ese momento. Aquí una bala te mataba y no había armas de rayos ni escenarios de ciencia ficción. Los descendientes realistas del género le deben casi todo a esos juegos primordiales.

Ghost Recon fue presentado como la evolución de los simuladores de acción militar, donde se recrea con toda la precisión posible las situaciones de un enfrentamiento entre batallones de soldados altamente entrenados, especializados en armas de última generación. Al estar Clancy a cargo del proyecto, esperábamos que fuera una verdadera pegada. Pero a pesar de tener sus virtudes, los problemas nublan cualquier intento optimista.

En la ficción de *Ghost Recon*, es el año 2008 y Rusia ha caído bajo el poder de grupos ultranacionalistas que quieren levantar de nuevo la Cortina de Hierro. Cuando los territorios del Báltico son reclamados por este nuevo orden, la Organización del Tratado del Atlántico Norte debe intervenir (cómo no) y envía al grupo de asalto conocido como los 'Ghosts' a participar en misiones de rescate de rehenes, demolición de objetivos clave y soporte. Así es que nuestra tarea será guiar a un pelotón de hasta seis hombres especializados en diferentes armas, aunque tengamos más en cartera, pudiendo en todos los casos tomar la personalidad del miembro del equipo que queramos y controlar los restantes en forma indirecta. Esto brinda una gran sensación de que la táctica tiene un rol fundamental. Pero cuando la cosa se pone negra es a los pocos minutos de entrar en el primero de los 15 escenarios single player y darnos cuenta que los ambientes son gigantescos y hay que caminar durante minutos sin nada más que escuchar trinos y el viento, igual que en un juego de caza. Para peor, nuestros camaradas son tan estúpidos como para pararse frente a un nido de ametralladora viendo que está allí o no ser capaces de ocupar por sí mismos una posición cuerpo a tierra. Así, cuando se arma la gorda, hay que andar saltando de cuerpo en cuerpo, evitando que se desparramen por todo el escenario y los cocinen a balazos.

Durante las misiones habrá que moverse despacio, ocultándose entre la vegetación y el terreno, entre los corredores de un edificio o los escombros de una ciudad en ruinas, donde quiera que nos lleven los escenarios, y entonces es cuando se sienten los mejores momentos de ambientación; se arman tiroteos, breves y salvajes, y los francotiradores te vuelan el casco a la primera. Las bajas se cuentan por montones en ambos bandos. Hay que derrumbar puentes, escoltar tanques, buscar un helicóptero estrellado u obtener documentos vitales para las operaciones; pero por sobre todo, hay que luchar

contra la interface, limitada (no hay órdenes para todo, tampoco hot keys suficientes) y con un sistema de salvado y cargado rápido deplorable.

Ghost Recon es un juego muy difícil, ya de por sí, y estos errores sólo incrementan la sensación de frustración. Al contrario que en *R6*, las órdenes se dan en tiempo real, no en un plan previo al comienzo de la misión, y ésa es la mayor 'evolución' -aparte de la inmensidad de los escenarios- con relación a los ancestros de *Ghost Recon*; sin embargo tal sistema es decididamente superior en *SWAT 3*. Aquí no hay la sensación de inmersión, tensión y protagonismo de títulos como *Operation Flashpoint*, su directo competidor.

Más defectos agujerean a *Ghost Recon*. Los pocos vehículos que aparecen no pueden ser manejados. Las armas no se ven en primera persona, cuando es sabido que son uno de los atractivos más poderosos del género. El mapa es completamente plano (y feo), de poco sirve saber dónde hay pinos y rocas si no conocemos la elevación del terreno para poder desplegar una táctica de acercamiento al enemigo al menos eficaz.

Por el lado bueno, el hecho de contar con diferentes especialistas en armas y poder intercambiar entre ellos lleva a que durante la campaña probemos todo el arsenal del juego. Al finalizar cada misión es posible volver a jugar algunas partes en un modo rápido, que resulta de mayor interés.

Cada soldado tiene atributos como resistencia física y capacidad de stealth o de llevar más peso (un soldado solo puede acarrear dos armas, del arsenal de 22 disponibles) y luego de cada misión gana puntos que pueden ser agregados para mejorar sus características. Al completar las misiones opcionales, se obtienen "especialistas" con mayor habilidad y armas que de otra forma no están disponibles, por lo que es buena idea reorganizar los pelotones y reequiparlos. Hay 12 especialistas.

Los gráficos están bien, simplemente, y cuanta mayor potencia tengan en su hardware mejor los verán; los árboles se mueven con la brisa, a veces llueve o es de noche, y hay algunos paisajes que valen la pena, pero en general todo es de un color lavado, haya sol o esté nevando. El sonido -con buen efecto posicional vía EAX- no se destaca especialmente, incluso los de las armas son bastante flojos y en máquinas lentas a veces podrán ver un camarada que cae muerto aunque no hayamos escuchado ningún disparo.

Donde *Ghost Recon* muestra los dientes es al ser jugado en multiplayer, en especial cuando hay varios jugadores (pueden conectar hasta 36). Hay seis escenarios preparados para esto, con más por venir, y varios modos de juego repartidos en cooperativo y competitivo, solo y en equipo. Tengan en cuenta que el multiplayer resulta bueno para quienes quieran probar el arsenal de nueva generación que utiliza el ejército de la OTAN; este detalle, que tampoco es tremendamente revelador, de ninguna manera basta para acaparar la atención de la comunidad porque, en definitiva, *Rogue Spear* o el reciente agregado *Black Thorn* son productos de la factoría Clancy más robustos. Desde luego, aquí el que manda sigue siendo *Operation Flashpoint*.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Intenta ser la evolución de Rainbow Six.
LO QUE SI: Los modos multiplayer hasta 36 jugadores en redes locales e Internet. Las armas. Se pueden mejorar las habilidades de los soldados con puntos de experiencia.
LO QUE NO: Modo single player tedioso. Inteligencia artificial con enormes altibajos. Pésimo pathfinding. Muy molesto sistema de cargado rápido. Pocos momentos de tensión. ¡No se ven las armas en primera persona!

64%
BUENO

PROMEDIO
82%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D de 16 MB, placa de sonido, Windows 98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores por TCP/IP, IPX o Novaworld.

COMANCHE 4

UN SOLITARIO HELICÓPTERO CONTRA EL TERRORISMO MUNDIAL

Por Pablo Benveniste

Al fin ha aterrizado la tan esperada cuarta edición de la conocida saga *Comanche*. Aunque el espíritu que lo llevó a la fama ya no es el mismo, no se puede negar que está a la moda tanto por sus espectaculares gráficos como por los nuevos enemigos.

La nueva guerra

Como la mayoría de los nuevos juegos basados en las guerras del siglo XXI, *Comanche 4* enfrenta ahora nuevos enemigos: los grupos terroristas y guerrilleros. Claro, tanta tecnología hay que justificarla, por eso Novalogic ha decidido dotar a estos grupos de todo el arsenal ruso disponible, sin contar otras armas especiales. En este marco regresa a la acción luego de cuatro años de inactividad el escuadrón Griffon y su sofisticado RAH-66 Comanche, destinado a enfrentar las treinta misiones repartidas en seis campañas. Cada una de éstas, de estructura totalmente lineal, puede ser encarada en cualquier momento sin necesidad de concluir las anteriores. Los objetivos, bastante repetitivos por cierto, suelen ser simples. Una vez sobrevolando territorio hostil (a la vuelta de nuestra propia base), se nos encomendará apoyar las tropas terrestres o bien acabar con los innumerables vehículos, helicópteros e instalaciones enemigas. Bueno, no es que no haya misiones para lucirnos, también habrá que salvar a un pueblo de temibles oleadas de drones radiocontrolados o evitar que la limusina del presidente de Italia sea destruida antes de llegar a un aeropuerto, por ejemplo.

Aparte de las campañas, *Comanche 4* cuenta con una misión de entrenamiento que integra el uso de todos los sistemas de armamento disponibles. Efectivamente, estos son los de siempre: el cañón de 20mm, las coheteras Hydra, los misiles aire-tierra AGM-114 Hellfire y los de defensa AIM-92 Stinger. Son escasas las misiones que disponen del apoyo de artillería. De todos modos, Novalogic ha potenciado el poder de nuestras armas. Tanto es así que un simple cohete o un misil aire-aire Stinger son ahora capaces de literalmente reventar un blindado. A esto debemos agregar los nuevos puntos de reaprovisionamiento y reparación distribuidos incluso en territorio enemigo, en donde un instante es suficiente para recargar armas y dejar al *Comanche* como nuevo. Nuestro helicóptero nunca ha sido más fácil de pilotear (incluso tenemos la posibilidad de volarlo con los comandos de un FPS). Por otra parte y respecto de la versión anterior, el modelo de daños es capaz de absorber muchos más impactos sin afectar en absoluto al comportamiento (aunque el indicador de averías diga lo contrario).

Por último, la modalidad multiplayer nos da la chance de jugar hasta entre dieciséis jugadores vía TCP/IP, IPX o en Novaworld. Las opciones son los clásicos combates por equipos y Deathmatches.

Dos tickets al paraíso

Si bien la antigua tecnología Voxel ya no tiene cabida en nuestros días, por innovación y rendimiento fue fundamental en el éxito de la saga *Comanche*. Claro está que Novalogic no podía seguir con sus píxeles volumétricos, así que esta vez las delicias visuales vienen en formato 3D. A pesar que el terreno es convencional, con las clásicas elevaciones desde donde sorprenderemos al enemigo, se encuentra delicadamente decorado con vegetación de gran calidad como ser árboles (no íntegramente hechos en 2D),

pastizales y otros yuyos. El agua, por otra parte, es sencillamente única. Se pueden notar las profundidades y cómo los objetivos destruidos se hunden hasta el fondo. Sobre la superficie se aprecian las olas comunes así como las generadas por el rotor. Los reflejos y efectos de luz tampoco se han descuidado. No obstante, un poco más arriba, las nubes decepcionan. Esta vez no son más que un decorado estático en el cielo y, por más alto que volemos, jamás podremos alcanzarlas, cosa que sí se podía en la versión anterior.

Nuestro RAH-66 Comanche gráficamente no está a tono con los demás avances gráficos. Aunque el diseño del fuselaje ha sido actualizado, solamente el cañón y el tren de aterrizaje tienen movilidad, dejando de lado al rotor principal, a los pilotos y ni hablar de algún modelo de daños visual (salvo cuando nos destruyen completamente). Dentro de la cabina, los controles tienen la misma apariencia de siempre, sólo que esta vez están en 3D aunque no puedo entender por qué si no existe cabina virtual.

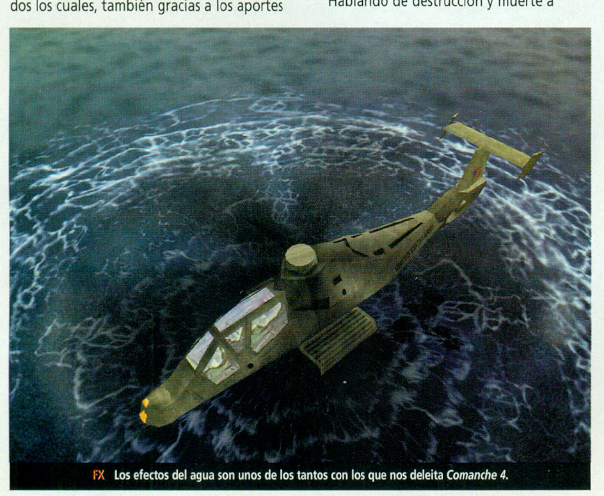
CONTRABANDO DE PETROLEO Una espectacular explosión calienta el frío invierno en el frente de combate.

En lo que hace a las estructuras y vehículos, es evidente el aprovechamiento de los diseños de *Delta Force*. Esto ha asegurado una calidad y complejidad muy superiores a las que normalmente se esperan en un juego de combate aéreo. Realmente da gusto acercarse por un momento y ver operar (y cómo se convierten en escombros) a los vehículos que, por supuesto, son parte integral del desarrollo de las misiones. Unas líneas aparte merece la presencia de soldados los cuales, también gracias a los aportes de *Delta Force*, han sido dotados de movimiento y articulaciones. Cabe aclarar que estos individuos no están siempre de pinta, especialmente cuando tienen un lanzamisiles al hombro. Lo bueno, es que el archi-simplificado pero mega-mortífero sistema de puntería del Comanche es capaz de detectarlos cual si fueran tanques, con lo que dispararles es como un simple juego de tiro al blanco. Eso sí, un cohetazo que es capaz de convertir un blindado en chatarra, apenas si los deja en el suelo agonizando.

Hablando de destrucción y muerte a granel, absolutamente todo en el juego puede sucumbir a nuestra merced, brindándonos un espectáculo de impresionantes explosiones y escombros voladores que resulta imperdible.

El sonido no es de lo más destacable. Podemos rescatar los efectos ambientales, las explosiones y los disparos, pero fuera de esto existen falencias importantes. A igual nivel de volumen, es increíble cómo, hasta dentro de la cabina, se puede escuchar más fuerte el canto de los pajaritos que el sonido del rotor. Por último, otra cosa que llama la atención es la ausencia de música durante las misiones que tan bien le hacía a la ambientación en *Comanche 3*.

Ha quedado claro que *Comanche 4* es un arcade todavía más simple que sus predecesores. Las necesidades de hardware no son tantas como pensaba. Sólo llama la atención lo repetitivo de sus misiones y algunas otras cositas poco agradables. Fuera de esto, nuevos enemigos y detalles visuales de etiqueta lo hacen imperdible. Así y todo, Comanches eran los de antes.


FX Los efectos del agua son unos de los tantos con los que nos deleita *Comanche 4*.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El regreso de *Comanche*, más arcade que nunca.
LO QUE SI: Los escenarios. Los efectos visuales. La variedad y complejidad de vehículos y estructuras. Introducción de soldados.
LO QUE NO: Misiones bastante repetitivas. El pobre diseño del Comanche. La disparidad del sonido y la carencia de música.

82%
EXCELENTE

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Reality Pump / JoWood Productions
INTERNET: www.aquanox.de
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

AQUANOX

LAS MUJERES Y LOS NIÑOS PRIMERO

Por Santiago Videla

Aparentando ser algo así como un *Freespace* o *Starlancer*, pero debajo del agua, desde el momento que fue anunciado este juego había llamado mucho mi atención y, a decir verdad, lo estaba esperando con bastante ansiedad.

Al final y después de hacerse rogar un poco, *AquaNox* salió de las profundidades y asomó su cabeza por estos rumbos, pero lejos de ser lo que me había imaginado en un primer momento, lo que me encontré aquí terminó teniendo olor a Riachuelo, así que déjenme contarles por qué.

Agua que no has de beber...

Uno de los detalles más llamativos de *AquaNox* es que la trama se desarrolla nada menos que en lo que sería nuestro querido y maltrecho país (sí, Argentina) en donde las aguas lo han cubierto todo y las pocas ciudades que quedan ahora están en el fondo del mar... cosa que por otro lado no está muy lejos de convertirse en realidad.

Dejando de lado este detalle y a pesar de que a simple vista la increíble calidad visual de *AquaNox* puede dejar asombrado a cualquiera, lo que se perfilaba como un espectacular simulador resultó ser tan solo un arcade mediocre y lleno de problemas que tal vez debería haberse quedado en las profundidades de donde salió. Así es, señores, pocos juegos a lo largo de este año me han defraudado tanto como éste y todavía me parece mentira que gente que tenga en sus manos una tecnología tan impresionante como la que se usó aquí, no tenga dos dedos de frente como para hacer algo menos pedorro, pero en fin... no es el primer moco que se mandan los amigos de Fishtank y tampoco será el último. Una vez comenzado el juego, lo primero que hacemos es visitar una de las tantas ciudades sumergidas en las que podremos hablar con una interminable gama de personajes insulsos, para luego empezar nuestra misión, pero tan pronto nos toca tomar el mando de nuestro sumergible aparecen los primeros problemas.

En primer lugar y a pesar de que estamos bajo el agua, la física parece no existir aquí ya que nuestro supuestamente pesado sumergible puede maniobrar tan rápido como los personajes de *Quake III* en tierra lo que ya le quita un poco de seriedad a todo esto.

Con tan solo un leve movimiento de mouse podemos dar un giro de 180° en un abrir y cerrar de ojos y hacer maniobras que en cualquier tipo de vehículo, y sin importar qué tan ágil pueda ser, serían imposibles.

El problema más grave y el punto más decepcionante de *AquaNox* es todo lo relacionado con su sistema de control, ya que al parecer esta tarea le fue encomendada a un verdadero pescado. El juego originalmente está planeado para ser jugado como si fuera un *Quake* o similares y en caso de que intenten usar un joystick se encontrarán con la desagradable sorpresa que gracias a una serie de menús mal planeados, y a que no es posible modificar los controles una vez que estamos jugando, configurarlo es una tarea que mataría de un ataque de nervios al mismísimo *Poseidón*.

Por el lado de las misiones, la estructura de *AquaNox* es bastante básica ya que no veremos nada que no se haya hecho antes y la acción es bastante simple... tan simple como la de juegos tipo *Incoming*. Obviamente los gráficos son el punto fuerte de este fraude submarino y eso es precisamente una de las cosas que más bronca me da, porque la calidad es realmente de lo mejor que se ha visto en PC hasta la fecha. Preparado especialmente para aprovechar los nuevos chips GeForce3, es algo que al verlo sencillamente produce asombro, pero al jugarlo la sensación es más parecida a la de un ahogamiento que otra cosa.

En pocas palabras, es una lástima que un juego que con un poco más de pilas por parte de sus creadores tranquilamente podría haber hecho historia, haya terminado siendo un simple demo de tecnología, sin nada más que ofrecer, pero bueno a veces se gana y otras no... ahora si me perdonan, mi bote salvavidas me espera.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade mediocre con gráficos increíbles.
LO QUE SI: Los gráficos.
LO QUE NO: Los controles, el estilo del juego, la jugabilidad, opciones de configuración muy limitadas.

65%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: DreamCatcher Interactive / Cryo Interactive
INTERNET: dune.cryogame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **37%**

FRANK HERBERT'S DUNE

SANGRE Y ARENA (NO MÁS QUE ESO)

Por César Isola Isart

Podríamos llorar, pero para fremens como nosotros eso sería una muestra de respeto (le estaríamos dando agua a un juego muerto) que sin duda alguna este producto no merece.

De pies a cabeza, este *Dune* apesta. Gráficos, historia y jugabilidad van de la mano en los niveles más bajos, algo que sin duda no esperábamos, no solo por el nombre que lleva sino también porque Cryo estaba detrás del proyecto.

Los amantes de este universo son muchos y por diferentes aspectos. Varios de los que leen estas líneas -seguramente la mayoría- lo son por haber jugado los títulos anteriores, otros porque les gustó la película o la serie que recientemente se dio por cable y en la cual está basado este juego, y una minoría porque leyó los libros, que dieron origen desde la imaginación de Frank Herbert a Arrakis y la gran dinastía Atreides. Y sin duda alguna todos esperaban este título con impaciencia. Por desgracia, el juego difícilmente podría haber sido peor de lo que es.

Comencemos con la historia, que no se puede dejar de mencionar porque se supone -por lo que habían prometido y por el nombre mismo del juego- debía ser fiel a la original. En pocas palabras y sin dar vueltas, o hubo libros que no conocemos o los rescribieron para este producto. Es cierto que es más fiel que *Dune 2000* y *Emperor: Battle for Dune* -la adaptación más ridícula que se ha visto-, pero también es verdad que estos no prometían algo real, sino que utilizaban las cosas más conocidas del universo y las volcaban a un RTS.

En nuestras manos tenemos una aventura en tercera persona, que intenta muy lastimosamente parecerse al primer *Tomb Raider* y que, a diferencia del último *Dune*, permitía mantener la línea de la historia original.

Los gráficos: si perdonamos errores como que la arena sea transparente y podamos ver desde abajo de ella, que los hombros de Paul atraviesen paredes, que como decorados veamos cajas de zapatos de colores, que casi todos los personajes sean iguales, un molesto movimiento de cámara y gusanos con forma piramidal (y que encima no son ni la décima parte de uno pequeño) podríamos decir, bajo efectos de alguna droga, que son aceptables. Pero estamos bien lúcidos, y afirmamos que apestan. Para peor, no tiene soporte para las placas de 3dfx, así que si tienen una Voodoo no juegan. Por otro lado, dentro de la parte técnica el sonido es el único apartado dentro del juego que podría aprobar. Cumple, no más que eso.

Vayamos ahora al juego en sí, que como no podía ser de otra manera es feo por donde se lo mire.

Primero que nada, la IA es p-a-t-é-t-i-c-a, con todas las letras de la palabra. Nos acercamos tranquilamente dando vueltas alrededor de los guardias que no nos ven ni escuchan. ¡Pero claro! Si tenemos adiestramiento fremen, somos parte del desierto, está bien que si estamos a diez metros de ellos -y de frente- no nos vean... ¿o no? Agh. Para peor, ni siquiera podemos suicidarnos tirándonos desde algún lugar alto, puesto que una barrera invisible no nos deja pasar (como en aquellos viejos juegos en los que uno solo podía ir por el camino indicado). Modestísimo, por poner un ejemplo, se vuelve el bajar por alguna pendiente, sí o sí por donde los que diseñaron el nivel imaginaron, no sea que al saltar un escaloncito de diez centímetros nos doblemos un tobillo. Y ni hablar si mágicamente se acaba el mapa, nos veremos corriendo sin avanzar contra otro muro imaginario. Ni mencionemos la simpleza de los puzzles o a alguno le daría un ataque cardíaco. En definitiva, para hacer justicia el juego se tendría que haber llamado como el quinto libro de *Frank Herbert: Herejes de Dune*.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego más, basado en las novelas de Herbert... hm.
LO QUE SI: Los movimientos de los personajes, más allá de que corren medio de costado, después de pensar mucho creemos que es lo más rescatable del juego (y lo único).
LO QUE NO: Que bueno sería tener toda una revista para esto... Gráficos, IA, jugabilidad, la simpleza de los puzzles, y todo lo que se instale y lea del CD. Se confundieron de nombre al escribir la historia... ¿qué que pensaron que era? Imposible de saber.

37%
MUY MALO

PROMEDIO
68%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Websquad / Cryo Interactive Entertainment
INTERNET: megarace3.cryogame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 300MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 8X, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/Me/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores en LAN o Internet.

MEGARACE 3

EL REGRESO DE "LANCE BOYLE", UN GRANDE... APLAUSOS POR FAVOR

Por Hernán Fernández

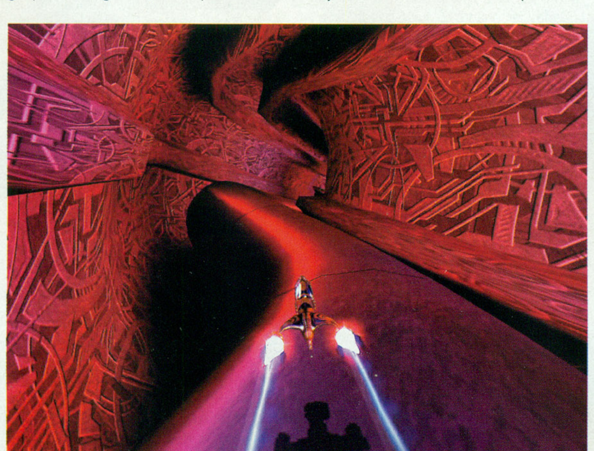
Recuerdo allá por el ´95 o ´96, los amigos del barrio nos juntábamos en la casa de mi vecino, un tipo muy amigable, un maestro, un ídolo de los niños y no tan niños, todo un Superman. Este genial sujeto poseía una máquina con mejores cualidades que los demás, y en ella todos explayábamos nuestras ansias de destrucción a altas velocidades. Unos gráficos que hacían girar nuestras cabezas como si estuviéramos poseídos por un ente maléfico, y un conductor de televisión flacucho con cara de lunático llamado Lance Boyle que nos introducía a cada carrera deseándonos lo mejor: *una muerte rápida...* para mis amigos ese personaje, por su notable parecido a mí mismo, pasó a ser en lo que yo me iba a convertir en unos años."Así va a ser Hernán cuando sea viejo", decían.

Sé que muchos de ustedes, queridos lectores, no habrán jugado nunca *MegaRace* ni conocido a Lance Boyle, pero los que ya tenemos algunos añitos como jugadores enfermizos y obsesivos guardamos en un rincón de nuestro reseco corazón -de tanto matar de todo- el recuerdo de noches insomnes tratando de vencer en esas increíbles pistas que daban vueltas en todas direcciones. En 1996 llegó su continuación, con más barrabasadas de Lance y nuevas pistas con más detalles y cuadros de animación por carrera; en la primera parte usaba 600 por pista, en *MegaRace II*, 3.000. Ahora se nos presenta un Lance más viejo, con más cara de chiflado que nunca, y todas las pistas en inevitable 3D.

VWBT es la cadena de televisión que transporta a los *enforcers* -nosotros- a competir en carreras virtuales en un mundo al borde de la catástrofe nanotecnológica terminal. Las 33 pistas son delirantes y atraviesan los lugares más inverosímiles, como por ejemplo los intestinos de George, un "bichito" peluchoso -que se autodenomina rata mutante-, que tiene en su interior una enfermedad aniquiladora y solamente quedan un par de minutos para que la raza humana llegue a su fin, a menos que podamos evitarlo. En todas las carreras se supone que tenemos que salvar el mundo, aunque en realidad solamente corramos contra otros competidores. Podemos usar hasta doce naves diferentes, cada una con distintas características como aceleración o maniobrabilidad, y a

medida que vayamos ganando carreras vamos a poder ir mejorándolas aparte de que se van a ir habilitando nuevas pistas y más naves. Cada una de estas posee tres modos diferentes: defensa, ataque y velocidad. Cuando usemos la energía que recojamos de la pista el resultado va a depender del modo en que estemos; si estamos en defensa un campo de fuerza nos va a proteger por unos segundos, en ataque vamos a disparar diferentes tipos de armas dependiendo de la nave y en velocidad vamos a pegarnos una acelerada tremenda. También podemos recoger de la pista varios tipos de armas y minas que es posible que nos las choquemos nosotros en la siguiente vuelta si no tenemos cuidado. El control de las naves es cómodo, aunque se nos van un poco en las curvas por más que invirtamos mucho en mejorarle la maniobrabilidad. Las pistas están muy bien diseñadas y el nivel gráfico es excelente, especialmente las naves se ven muy bien y los efectos de luz cumplen. El sonido y la música acompañan muy bien la acción, aunque los repetitivos comentarios de Lance pueden llegar a darnos ganas de patearle la trucha.

Una vez seamos enforcers habilidosos vamos a poder enfrentarnos en LAN o Internet a otros *enforcers* en cuatro modos diferentes de juego: solos, en equipo o dos tipos de persecución como los de *Carmaggedon*. Desde el ´96 hasta ahora muchos juegos de este estilo pasaron y a esta altura este *MR3* no aporta nada original, pero sigue en la línea del primero que jugábamos en la casa del maestro aquel... estem... ahh no, si mi vecino era Dan. ¿Maestro? ¡Qué estoy diciendo!



XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Carreras por los pistas más extrañas en un mundo al borde de la destrucción.

LO QUE SI: Los gráficos cumplen bien, el sonido se defiende, las pistas están copadas, mi esperanza de que cuando sea grande sea como Lance Boyle.

LO QUE NO: Que Lance no deja de decir todo el tiempo las mismas pavadas, se torna un poco monótono después de algunas carreras.

68%

BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crystal Dynamics / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 450MHz, 128 MB de RAM, CD-ROM 4X, 850 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D de 16 MB, placa de sonido, Windows 98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER 2

UNA NUEVA OPORTUNIDAD DE REGRESAR A LAS TIERRAS DE NOSGOTH

Por Martin Varsano

Sinceramente, *Soul Reaver 2* era un juego que esperaba. No importaba en dónde lo jugara (estaba anunciado tanto para PC como PlayStation 2), sabía que debía posar mis manos en este arcade, aunque por el otro lado tenía la certeza de que estaba condenado a perder 16 horas de mi vida, mientras las idas y venidas de Raziel me tenían en vilo durante esas largas horas. Y luego de finiquitar mi periplo, les puedo decir con absoluta certeza que se pueden embarcar en esta aventura, de la cual saldrán más que satisfechos.

Es todo un tema hablar de la historia de *Soul Reaver 2*, ya que es uno de los puntos fuertes del juego, por lo que no puedo adelantarles demasiado. Lo que sí puedo hacer es decirles que el título comienza más o menos en donde cerraba el primer *Soul Reaver*, y que el protagonista es nuevamente Raziel, ese desdichado vampiro que fue arrojado al abismo por su maestro, Kain.

Un poco de la historia

Como es obvio, hay que tener cierta idea del argumento de su predecesor, ya que sin esta información se van a sentir bastante perdidos en la intrincada narración, que sin duda nos impulsa más que nada a continuar jugando para poder ir desenmarañando los hilos de la trama, que parecen no terminar jamás. Lo único que les adelanto es que si no quedaron muy satisfechos con el final del primer *Soul Reaver* (la compañía dijo en ese entonces que muchas cosas habían quedado en el tintero, por una cuestión de tiempo), con esta segunda parte tampoco saltarán de la alegría... Muchos de los interrogantes del primer juego se ven esclarecidos, pero por el otro lado también se abren nuevas inquietudes, que seguramente formarán la trama de un futuro *Soul Reaver 3*.

Y Raziel dejó de ser estibador

Los que tuvieron oportunidad de jugar al primer *Soul Reaver*, recordarán que la mecánica del juego era bastante sencilla, y a la vez entretenida: Teníamos que ir solucionando algunos puzzles (mecánicos, en su mayoría, como por ejemplo mover cajas y accionar palancas) para acceder a nuevas áreas, que se iban habilitando gracias a nuestra pericia e inteligencia.

En esta ocasión, el asunto ha cambiado en varios aspectos. Aunque el juego parece a simple vista un calco del original, se han modificado ciertas cosas. Primeramente Raziel ha dejado el trabajo pesado a un lado, y ahora se dedica más a solucionar pequeños puzzles más que al trabajo forzado (obviamente, todavía tenemos que ir al plano astral en ciertas ocasiones para poder vencer algunos problemas que parecen no tener solución en el mundo material). Por el otro lado, los combates son más frecuentes, aunque no tienen la sutileza de su predecesor, en donde utilizábamos toda nuestra astucia para ver cómo empalábamos a un vampiro en las estacas que adornaban las paredes, por ejemplo.

Por otro lado, tenemos que decirle adiós a la posibilidad de ir realizando tareas paralelas a la historia. Ahora la cosa viene bastante lineal, y se podría decir que a nuestro héroe lo llevan de las narices (si tuviera una) de un lado a otro. Una verdadera lástima, se ha perdido parte de la magia que nos tenía atornillados a la silla en el juego original, vaya a saber por qué. Tal vez esto ha sido un intento de simplificar las cosas, para que el producto final sea más atractivo para un público más amplio. Lo innegable es que

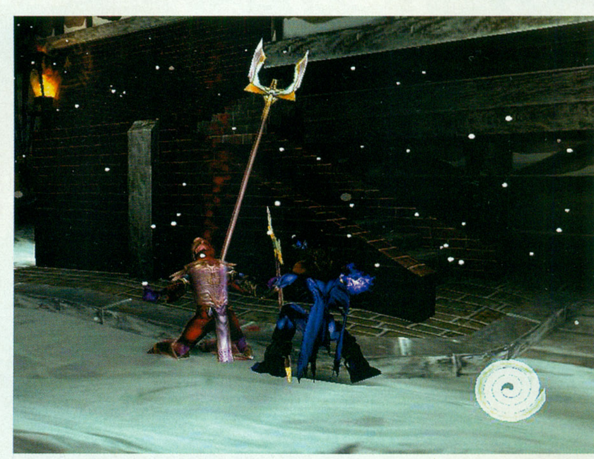
todas estas pequeñas maravillas se han ido, lo que le resta presencia al juego... Sin dudas el fuerte del mismo es la historia, y lo que sigue a continuación.

Nosgoth en todo su esplendor

La parte gráfica de *Soul Reaver* es decididamente bri-llan-te. Y lo mejor de todo es que teniendo una máquina más o menos decente se puede disfrutar de todo este despliegue gráfico con los detalles al máximo, en una resolución más que aceptable (digamos 800x600). Los primeros tramos de la historia no son particularmente interesantes gráficamente hablando, pero cuando salimos al exterior la cosa cambia notablemente. Tanto la amplitud de los lugares como los pequeños detalles (cuervos y ranas pululando libremente) han provocado que de mi boca salgan varios "¡Oh!" y "¡Ah!", que hicieron acercarse a mis familiares, que no están acostumbrados a tanta algarabía (hay que reconocer que la PC hacía rato que no me brindaba semejante fiesta visual).

Al igual que su antecesor, *Soul Reaver 2* sigue utilizando la técnica de carga de niveles mientras recorremos los inmensos escenarios, por lo que nunca verán el famoso cartelito "Now Loading". Esto, que parece una menudencia, debería ser incorporado más a menudo por los programadores, ya que ayuda a crear una atmósfera de juego constante.

Por el otro lado, la gente de Crystal Dynamics se merece un aplauso por el apartado sonoro: tanto la música ambiental, como las voces de Raziel, Kain y otros personajes están interpretadas magistralmente, al igual que en la primera parte. No es ninguna novedad, pero como dicen los americanos "Si no está roto no lo arregles"...



Los savegames y otras yerbas

Hay algunos puntos que vale la pena mencionar para ir redondeando esta nota. En primer lugar, no se puede salvar el juego a nuestro placer; para poder hacerlo hay que encontrar unos sitios especiales, en donde podemos dejar constancia de nuestro progreso. En otros juegos esto parecería una molestia... No lo es en *SR2*, ya que Raziel prácticamente es inmortal, por lo que es realmente dificil morir... aunque se puede. Cuando nos propinan una importante paliza en el mundo material, nuestra energía se agota, por lo que pasaremos automáticamente al plano astral... Si nos vuelven a sacudir en este sitio (avanzado el juego se van a encontrar con algunas criaturas que son capaces de semejante hazaña) regresaremos al check-point más cercano, para volver hacia ese lugar en donde nos esperan nuestros enemigos. Así que no es para nada frustrante... Sólo hay que tener un poco de paciencia y la sabiduría de activar los check-points (esos postes con una serpiente que forma un círculo en la parte superior).

Y si hay que criticarle algo a *Soul Reaver*, es la configuración de los controles, a los cuales uno tarda en acostumbrarse (no nos olvidemos de que es una conversión exacta de su hermano de la Play2) y la cámara en ciertos lugares cerrados, en donde nos juega una mala pasada cuando estamos peleando... Sacando estas menudencias, la nueva aventura de Raziel es altamente recomendable para todos los que quieran algo diferente en la PC, y un sucesor digno del original.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Las nuevas aventuras (o desventuras, como quieran) de este vampiro un tanto anoréxico.
LO QUE SI: historia, Los gráficos, El sonido y los relatos, el diseño de los niveles.
LO QUE NO: Faltan algunos elementos que extrañamos del original. Los controles son algo complicados (recomendamos un gamepad). La cámara en ciertas ocasiones nos juega en contra.

82%
EXCELENTE

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein

Gray Matter, una compañía de la que hemos oído tanto en estos últimos días, fue la responsable de llevar a cabo una proeza titánica. Estamos hablando por supuesto de "resucitar" aquel viejo arcade con el que se iniciara una de las compañías más famosas de la industria del fichín, id Software. Ese juego que nos quitó tantas horas de sueño y que tantos mareos nos dio recorriendo a gran velocidad esos interminables muros de piedra, ese viejo y querido Wolfenstein.

Por Sebastián Di Nardo

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gray Matter/Nerve Software/Activision
INTERNET: www.activision.com/games/wolfenstein/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 128 MB de RAM, placa de video 8 MB, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Se/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/ IP hasta 32 jugadores.

Pero, ¿quiénes son estos audaces que decidieron continuar con la epopeya de John Carmack? Tal vez la mejor manera sea recordando sus obras. La mayor parte del staff de Gray Matter fue integrante de una compañía llamada Xatrix, que supo llenarnos de amor en viejas épocas. Entre sus clásicos figuran *Kingpin*, *Redneck Rampage*, *Cyberia* y *Cyberia 2*. Creo que no hace falta recordarles cuánta alegría supieron darnos todos y cada uno de ellos, y ésta no será la excepción.

Después de tantos años de espera traen un nuevo episodio a nuestras manos, luego de tenernos al dente con infinidad de screenshots que mostraban la alegría de este nuevo capítulo de la mano del engine de *Quake III Arena*.

Mmmmm... un siete en el examen de historia. Ya no me estás estudiando como antes

La historia es muy simple, como por desgracia sucede en la mayoría de los juegos de este tipo. Nuestro héroe, B.J. Blazkowicz, es un oficial del ejército aliado al que le encomiendan infiltrarse en el Castillo Wolfenstein para averiguar qué traman los alemanes. Los rumores se habían esparcido como hormigas sobre una miga de pan, los germanos tenían una investigación entre manos, algo que podía cambiar el curso de la guerra a su favor. A medida que B.J. se abre paso entre las balas alemanas, descubre que lo nazis intentan crear un ejército de UBER SOLDIERS (una especie de soldados zombis), tratando de utilizar el secreto de un antiguo guerrero inmortal de la época medieval llamado Heirich I, cuya tumba surge en una excavación arqueológica.

Hasta este punto suena como una historia lógica, pero a medida que vamos avanzando en la trama pasa de ser una aventura de acción y espionaje para transformarse lentamente en algo sobrenatural y con tintes de la trilogía de *Indiana Jones*. En este punto muchos se preguntarán si mi opinión no es un poco exagerada, y la respuesta es no. Déjenme decirles, amiguetes, que cuando lo único que ustedes quieren es balear en ciudades destruidas esquivando proyectiles alemanes, sintiendo que son parte de alguna pelicula, y se encuentren correteando por ruinas arqueológicas, huyendo como ratas de invencibles esqueletos y de las balas de alemanes maricones que no saben si esa sombra que corretea es un soldado aliado, un monstruo o un piquetero argentino... se van a enojar un poco. Por otra parte, tiene variables interesantes. Tenemos algunas misiones en las que hay que infiltrarse en alguna base alemana y donde suene una alarma... todo terminó. Corretear de una sombra a la otra, ocultarse tras los árboles y eliminar enemigos con silenciadores o cuchillos, serán proezas a la que deberemos acostumbrarnos. Pero en general el guión no me convenció demasiado. En todo momento sentí que las misiones son tan distintas unas de otras y algunas de ellas tan fantasiosas, que parecían hechas cada una por su cuenta y unidas por un extraño guión que las justificara. Pero bueno... después de todo son misiones y aunque no tengan demasiada continuidad, para gente como nosotros, sedientos y deseosos de acción y balas, carecerá de importancia. Lo último que haremos en el fragor de la batalla será preocuparnos por estas cosas. Y calculo que los 27 niveles, que solo llevan unas diez o doce horas completar, se les pasarán volando.

Jerry Lee Moki y sus bolas de kk

Ha llegado el momento de enfrentar a este séquito de maricas enfundados en sus

trajecitos de cuero, esos valientes que se hacen llamar nazis. Tomemos en cuenta que las cosas han cambiado mucho en el mundo de la inteligencia artificial. Con esto quiero decir que la actuación de nuestros enemigos y su comportamiento evolucionó muchísimo desde aquel viejo *Wolfenstein 3D* (1992). En *Return to Castle Wolfenstein (RTCW)*, el ejército alemán aprendió unas cuantas piruetas de otros juegos, y algunas bastante buenas. Algunas de ellas son la furia y la sed de venganza. A diferencia de lo que ocurre en otros, si volamos de un tiro la cabeza de alguien la primera reacción de su compañero será ir a comprobar el estado del herido/muerto y mejor que aprovechemos ese momento para matarlo, porque al darse cuenta de que su compañero es kk vieja irá por nosotros. Si está en problemas correrá a ocultarse y si intenta atacar nuevamente utilizará las viejas tretas del los skaarj de *Unreal*, esquivando nuestros proyectiles con vueltas carnero y correteando de un lado al otro. Además tienen conciencia del poder de las armas y su peligro; si nos ven con un arma poderosa no insistirán mucho en sus ataques y hasta reaccionarán de una manera muy interesante frente a una granada, huyendo despavoridos o pateándola en nuestra dirección. Sí, leyeron bien, en una oportunidad se me ocurrió revolearle una granadita a un par de muchachos a los que no podía liquidar al doblar una esquina, me asomé tímidamente para ver qué pasaba y uno de ellos le dio un puntapié a mi artilugio explosivo. Con tanta mala suerte que la porquería rebotó en el marco de la puerta, yendo a parar a mis pies. Esto por supuesto es solo una muestra de lo que pueden hacer estos muchachines si utilizamos el más alto de los tres niveles de dificultad.

Para hacernos cargo de estos tontuelos contamos con un buen arsenal, compuesto por un cuchillo, una pistola y una ametralladora Thompson. A medida que vayamos avanzando y apilando cadáveres, nuestro arsenal irá creciendo. Luger, MP40, lanzallamas, granadas, fusiles con y sin mira, minigun y Panzerfaust serán algunas de las armas que encontraremos a nuestro paso. Personalmente, las que más disfruté son el fusil de asalto alemán con mira, capaz de repartir amor con una fuerza impresionante, y el "crispymaker", como llamo cariñosamente al lanzallamas, que deja un tendal de carboncitos a su paso (y es increíble ver correr en llamas a los enemigos gritando por sus vidas). Gracias a Dios tenemos con qué dispararles a estos muchachos y, no desesperen, cerca del final nos encontraremos con un arma de laboratorio que nos será de mucha ayuda... pero aquí apago mi lanzallamas, no quiero "quemarles" la sorpresa.

Sintonía de amor... un Moki descorazonado

Se supone que deba hablarles ahora de cómo es gráficamente RTCW, pero no lo haré... estoy triste y desganado. Leyendo una lista de correos, descubrí que la gente critica mis escrituras y ya no disfrutan con mi arte, así que ya no lo haré... no más. Me iré a dormir. Como dicen los gallegos... ¡A la porra!, que Dan termine esta nota. Adiós a todos...

Jijiji, Hola a todos, soy el Dr. Picor. Moki estaba tan descorazonado y triste que olvidó tomar su pastilla al acostarse. ¡Hermoso! Gracias a ese tonto estoy aquí otra vez, y Dan no podrá decir nada porque no creo que pueda terminar esta nota tan cerca del cierre. Jijiji, así que yo lo haré y tendrán que soportarme.

Volviendo a lo nuestro, RTCW es una joya visual, una obra maestra del picor. Todo lo que se puede tener gráficamente hoy en día, está en este fichín. El poderoso engine de Quake III hace gala de todo su potencial con imponentes escenarios, con exquisitas texturas y un nivel de detalle geométrico asombroso. Pero por supuesto todo eso tiene un precio, y poder disfrutar de esta maravilla en todo su esplendor hizo cacarear a la máquina de Moki, un estúpido PIII de 800MHz con una chamuscada GeForce2. Pero por Dios ¿qué clase de reviewer es este pelón con una computadora como ésa? Aún así fue suficiente para ver cómo las llamas de las antorchas iluminaban las paredes con una luz parpadeante, cómo las granadas explotaban dejando una estela de humo, cómo brillaban los trajes de cuero alemanes y cómo gesticulaban al hablar. Si hay algo que merece este juego es el Oscar del fichín a mejores gráficos. En el primer nivel pueden verse hasta las telas de araña agitándose por la corriente de aire, pero nada se compara con encontrarse cara a cara con el enemigo por primera vez. Los modelos tienen un detalle nunca visto, y gracias a la gran cantidad de torsos y caras, podemos toparnos con muchos alemanes distintos. Pero lo que más me llamó la atención (supongo que a la ratita de Moki también) es el manejo que hace el engine en cuanto a calidad de detalle. Si vemos un enemigo a corta distancia omite algunos detalles innecesarios, permitiendo así que corra con mayor fluidez. Pero si los miramos de cerca, podemos ver con claridad que tienen cicatrices, barba, sus ojos y boca se abren y hasta tienen dientes.

Las animaciones están bastante bien, sobre todo las faciales, en las secuencias de diálogo se puede apreciar la tremenda paciencia que estos muchachos pusieron en cada situación. Pero una cosa me llamó la atención: a pesar de tener varias animaciones al morir, nuestros enemigos caen siempre sobre su lugar. No importa con qué les disparemos, siempre se doblan sobre sí mismos y se dejan caer. Para ser sinceros, con el calibre que tiene un fusil Mauser, se supone que a corta distancia deberían volar hacia atrás o dar una vuelta si se les dispara en la cabeza, en lugar de limitarse a caer sobre sus pies. La verdad es que siempre me dio la sensación de que tenían los pies clavados. Pero lo que realmente crispó mis nervios, es que no solamente continúan los problemas de clip-

ping con los modelos (algo que por supuesto es el karma de todos los FPS) sino que en esta ocasión tienen un efecto muy peculiar. Mis queridos pekeñines, estamos ante el primer caso de "parkinson postmortem". Imaginen que de un tirín le vuelan el ozobuco a un alemanete y la desdichada bola de caca cae justo entre dos escalones, con las piernas colgando y vibrando como un celular en el cine. El "ourror" (es como el horror pero más grande). Podemos encontrar además a los "muertos esquiadores", el curioso efecto de un muchacho que cae muerto hacia atrás y va rebotando y patinando sobre las escaleras, o los "cuerpos siameses" cuando matamos a más de un germano en el mismo lugar y sus cadáveres se montan uno sobre otro uniendo sus partes. Es indudable que los programadores trabajan con una presión increíble, y estos errores de clipping siguen repitiéndose en todos y cada uno de los FPS; quizás algún día esto no ocurra y quizás ese día estemos ante el juego perfecto. Hasta entonces, pekeñines, debemos regocijarnos con las alegrías que nos depara cada uno, sin concentrarnos demasiado en estas cosillas. Y por suerte, infinidad de pequeños detalles hacen de este juego un clásico, y beneficiados con el interminable potencial del engine de Quake III, RTCW recrea escenarios con un clima inigualable. Increíbles espacios abiertos y lúgubres pasillos de piedra son sin duda momentos para el recuerdo. Tomando las mejores cosillas de otros juegos como Half-Life, con los salpicones de sangre en las paredes al impactar las bala en los enemigos. Una pena que sangren sólo en ese momento y que los cadáveres no muestren los impactos ni continúen sangrando.

La cajita de música del Dr. Picor

Les recuerdo, mis chiquitines, que nada sería de un juego sin el sonido que lo acompaña. ¿Qué sería de "Rescatando al Soldado Ryan" sin los increíbles efectos de sonido, o sin la increíble banda de sonido compuesta por John Williams? Seguramente un conjunto de buenas imágenes.

RTCW intenta recrear con sus efectos de sonido el escenario de la Segunda Guerra Mundial, pero a pesar de tener grandes aciertos, siento que el sonido no llega a la altura. Si bien los efectos son adecuados, los disparos no transmitían la sensación que esperaba. En todo momento los sentí como apagados, sin demasiada fuerza, como si sonaran dentro de una lata (específicamente los sonidos de la Luger y la MP40). Pero afortunadamente nos encontramos con sonidos deliciosos como el de las ametralladoras de pie, artefactos con los que entablé una afectuosa relación gracias a su hermoso sonido y su increíble poder de destrucción. De hecho, siento la increíble necesidad de balear alemanes con una de ellas pero debo terminar esta tontería antes que Moki despierte.

Por otra parte, la banda de sonido no es un long play de quince temas, pero transmite a la perfección el clima de la época y me produjo esa sensación de estar en una película en las escenas de acción, impulsándome con cada acorde a volar en pedazos a mis enemigos. Oh, ya no puedo resistirlo. ¡Me voy a balear, adiós.

Oh Johnny, no siento las piernas... er... digo, el mouse (Moki despertó)

¡Oh, por Dios! Olvidé tomar mi pastilla. El Dr. Picor anduvo escribiendo sus payasadas. Bueno, da igual, quizás después de leer sus porquerías el público vuelva a amarme. ¿En qué se quedó? Ah, sí... el multiplayer. Una experiencia espectacular, distinta, tanto que fue otro equipo el que la desarrolló. Nerve Software fue la encargada de llevar adelante el proyecto, una empresa difícil teniendo en cuenta que hoy en día encontramos mods de la Segunda Guerra tan adictivos como *Day of Defeat*. Sumado a eso, la eterna lucha de un engine peso pesado para las conexiones telefónicas y las pequeñas computadoras de hoy. Para eso Nerve decidió atraer la atención tomando las mejores cosas de los juegos del mercado y tratando de unificarlas para acercar al vicioso de las redes una experiencia única.

Para eso recurrieron a la famosa partida en equipos (Aliados vs. el Eje) mezclando el concepto de *Team Fortress* de las distintas clases de soldados, con la toma de banderas y el cumplimiento de objetivos como en *Day of Defeat*, a través de siete escenarios, seis de ellos que sirven para esta última modalidad.

Ambos bandos pueden optar por cuatro clases: soldado (capaz de cargar cualquier arma, incluyendo lanzallamas y bazooka), Médico (con un armamento limitado, el único capaz de socorrer a los heridos mortales mediante inyecciones, o curar a quienes permanecen en pie a duras penas con medikits), Ingeniero (con un armamento limitado, una pieza vital para abrirse paso colocando explosivos en puertas o paredones) y Lugarteniente (el único capaz de suministrar municiones a los integrantes del pelotón, poseedor además de bengalas para marcar zonas de bombardeo que harán las delicias de la aviación).

Una idea ambiciosa teniendo en cuenta que elementos de esta índole generan en los equipos la necesidad de recurrir a las tácticas. Los que salgan victoriosos serán los que sepan sacrificar el hambre de frags en beneficio de su equipo. Un médico es tan importante como un soldado, si abundan en un equipo la cantidad de bajas disminuye notablemente y es imperativo para el otro equipo liquidarlos con rapidez para aumentar la mortandad de los adversarios. También es imprescindible que existan ingenieros en los equipos, sin ellos llega un punto en el que el equipo ya no puede avanzar y frente a una puerta de acero se transforman en abono para plantas.

La mayoría de los niveles tiene una serie de objetivos que hay que llevar a cabo para obtener la victoria. Generalmente, en el caso de los Aliados, son objetivos de ataque, mientras que para los soldados del Eje (Axis) son de defensa. Igual es muy común que el atacante termine defendiéndose si el otro equipo es bueno.

Hace unos días intenté ser un valiente, y me uní en un servidor nacional al equipo Aliado. Creyéndome un profeta de las balas, un "tocado por el cielo" salí como un desaforado entre las callejuelas en ruina de una vieja ciudad. Detrás de mí, un pelotón de indígenas con armas de fuego me seguía ciegamente, como los escoceses a William Wallace en *Corazón Valiente*. Pero nuestros enemigos, mucho más astutos que nosotros, nos esperaban estratégicamente ubicados detrás de puertas y ventanas, esperando el momento en que asomáramos nuestras estúpidas cabezotas y en medio de una balacera impresionante sólo atiné a arrojar una bengala esperando que las bombas aliadas nos salvaran de semejante brete. No hace falta decirles que no sólo perdimos la batalla por paliza. En mi opinión, Nerve logró su objetivo, una experiencia multiplayer imperdible. Desafortunadamente la cantidad de jugadores que encontramos en los servers hace las partidas un tanto caóticas. El exceso de balas impide que matemos a más de uno o dos adversarios antes de morir, y esto por supuesto transforma cada ronda en una competencia por los frags. Sumemos a eso que se nos crucen unas diez personas al mismo tiempo disparando, y por supuesto no hay máquina que aguante. Quizás ayuden servidores para 14 personas como máximo.

El resumen de la lección de historia, por Herbert G. Moki

Sí, amigos, estamos ante un clásico. Sé que todos piensan como yo, a pesar de las cosillas que he nombrado a lo largo de estas líneas. Definitivamente es un juego que tiene una vida útil extensa. Si bien la modalidad single player no es muy larga, tiene el picor necesario para obligarnos a jugarlo una y otra vez si nuevos fichines escasean. Sumado a esto, una experiencia multiplayer como la que nos trae Nerve extiende por mucho más tiempo la vida útil de *RTCW*, o por lo menos hasta que su contendiente, *Medal of Honor: Allied Assault*, desembarque en nuestras playas. Por el momento, volver al Castillo es la mejor opción, y si bien la estrella de la película es la modalidad multiplayer, el single es más que suficiente para que nuestra madre lave diez o quince baberos por día. Ahora, si me disculpan, debo salvar al mundo de la amenaza nazi. *Achtunghaffegrenade!*

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: : La tan esperada secuela de Wolfenstein 3D.

LO QUE SI: Una banda de sonido fantástica, unos gráficos que quitan el aliento, acción, balas, muchos alemanes para matar y, por supuesto, una experiencia multiplayer fantástica.

LO QUE NO: Algunos efectos de sonido un poco chatos, los mismos @$#(/&$#!! problemas de clipping de siempre, y un multiplayer por momentos caótico.

91%

CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sir-Tech
INTERNET: www.wizardry8.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233MHz, 64 MB de RAM, CD-ROM 4X, 1.300 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

WIZARDRY 8

UN JUEGO DE ROL DE LA VIEJA ESCUELA ABSOLUTAMENTE IMPERDIBLE

Por Maximiliano Ferzzola

Desde 1996 que Sir-Tech Canada está desarrollando la octava parte de la longeva saga *Wizardry*, un RPG en primera persona similar a los clásicos *Eye of the Beholder*, *Ultima Underworld* y *Lands of Lore*. Muchos podrían pensar que, si el título data de tantos años en desarrollo, la cosa ya se habrá quedado añeja. Y sí, algunas cosas se quedaron en el tiempo... pero -en conjunto- *Wizardry 8* es uno de los mejores juegos de su género.

Wizardry 8 se ubica inmediatamente luego de los sucesos acontecidos en *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*. Lógicamente, tendremos que salvar el mundo... otra no cabía. ¿Cómo? Encontrando el artefacto llamado Astral Dominae. Igualmente, acá, lo importante no es la historia en sí, sino cómo se desarrolla y las libertades que el juego nos da para ir avanzando por ella. De hecho, es como que nos tiran en el medio de un mundo inhóspito y agresivo sin ponernos ninguna condición ni restricción. Ok, a veces, esto nos juega en contra... y más cuando matamos a alguien a quien no deberíamos -por citar un ejemplo, nomás-.

El sistema de creación de personajes es, simplemente, excepcional. Son 15 las profesiones -entre las que encontramos las clásicas: guerrero, caballero, ladrón, psiónico, mago, sacerdote, etc, etc- y se agrega una profesión nueva para la serie, el Gadgeteer. Este personaje puede usar armas modernas, como pistolas, y sabe de tecnología. Puede, además, mezclar elementos para crear algunos nuevos y mejores. Existen varias razas, cada una le va mejor a alguna de las profesiones. Las hadas raramente podrían ser buenas guerreras, son chiquitas y no tienen nada de fuerza. Pero... nadie nos dice que no podemos usarlas. También, dependiendo de la profesión y de la raza, varía la cantidad de puntos que se nos dan para ubicar así como la base de los atributos. Luego de ubicar los puntos, los magos y sacerdotes deben elegir los hechizos, así como a que escuela de magia que quieren pertenecer en un principio. Como si fuese poco, luego debemos asignarle puntos a las habilidades. Uf... mucho por hacer y muy detallado y específico. Los personajes, una vez en juego, suben de nivel con bastante frecuencia y se nos dan más puntos para seguir personalizándolos. ¡Una maza! Incluso las habilidades suben solas si las usamos con frecuencia.

Los gráficos están un poco viejos, tirando a cuadradones, y ahí es cuando nos damos cuenta de lo añejo del engine. De todas maneras, en el todo, apenas si se notan los defectos.

Los combates son por turnos. Esto puede no ser del agrado de la mayoría pero aquellos que sepan apreciar un sistema profundo y dinámico de combate saldrán beneficiados. El sistema de magia es de lo más original y sofisticado. Aquellos que usan magia, pueden elegir las probabilidades del éxito de cualquier hechizo. Mientras mayor sea la probabilidad, más puntos de magia deberemos usar.

Un excelente RPG de la vieja escuela que podría intimidar a los de la "nueva generación" o los menos *hardcore*. Lo que se dice, una aventura de las peligrosas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG en primera persona, bien hecho y lleno de opciones y libertades.
LO QUE SI: El desarrollo de los personajes, el sistema de magia, los bajos requerimientos, la libertad de exploración.
LO QUE NO: Los gráficos podrían haber sido mejores. No tiene multiplayer.

88%
EXCELENTE

PROMEDIO **87%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LK Avalon / DreamCatcher Interactive
INTERNET: www.schizm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 12X, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY

EL SABOR DE LOS BUENOS PUZZLES Y LOS MUNDOS PERDIDOS

Por Erica Núñez Boess

Desde la salida del primer *Myst*, allá por 1993, muchas compañías han intentado imitar al juego que se mantuvo primero en la lista de los más vendidos hasta el día de hoy. Lamentablemente, ninguna lo ha conseguido... ¿O sí?

Voy a ser totalmente sincera. Cuando me enteré que mi próxima review sería de *Schizm*, un juego con un estilo similar a *Myst*, inmediatamente asumí que sería tan sólo una colección de diapositivas combinadas con algunos puzzles, al igual que tantos otros juegos que intentaron imitarlo. Afortunadamente, no podría haberme equivocado más.

Al poco tiempo de cargar el juego en mi máquina, me encontraba completamente inmersa en los escenarios de Argilus, un planeta tecnológicamente muy desarrollado, pero absolutamente desierto, descubierto en el año 2083. Era como si todos sus habitantes se hubieran evaporado de un momento a otro, dejando herramientas tiradas, máquinas funcionando y comidas servidas sobre la mesa.

Lo primero que me llamó la atención fue el impresionante trabajo gráfico. Los diseñadores de Avalon Interactive han logrado crear ciudades donde los edificios parecen tener vida propia, repletos de texturas y detalles que se combinan en una armonía perfecta. El juego utiliza el engine V-Cruise, desarrollado por la misma empresa y que provee un movimiento de 360° a lo largo de todo el juego.

Para mejorar aun más la experiencia, *Schizm* cuenta con una música de fondo excelente, a tal punto que existe un CD con la banda de sonido del juego, pero que además es interactiva: la música cambia según las acciones que realicen los protagonistas. Y los efectos sonoros tampoco se quedan atrás. Aquellos que posean audio 3D podrán apreciar aún mejor la enorme variedad de detalles auditivos: sonido de pasos que varía según el suelo, ecos dentro de cavernas, cascadas que se escuchan a lo lejos, o el viento pasando entre las diferentes estructuras.

Los protagonistas del juego son los investigadores Sam Mainey y Hannah Grant, en principio encargados de llevar provisiones al equipo que se encontraba explorando el

planeta, pero finalmente abocados a descubrir las razones por las que el equipo de investigación ha desaparecido. Debido a un aterrizaje forzoso, cada uno arriba a un lugar diferente, y a partir de ese momento podremos controlar a uno u otro personaje para llevar a cabo la aventura. Este detalle brinda al juego de una resolución no lineal, que permite continuar con otros desafíos si algún puzzle se nos presenta demasiado difícil.

A la hora de resolver los puzzles y acertijos, se puede observar que combinan magistralmente elementos naturales, los más extraños mecanismos, y hasta un sistema de numeración alienígena completamente nuevo, con sus correspondientes operaciones aritméticas. No hace falta utilizar el método de prueba y error (que en muchos casos es totalmente inútil), ya que todos tienen una respuesta perfectamente lógica. Pero eso no quiere decir que sean fáciles. En especial a la hora de enfrentarse con la máquina, que posee una IA bastante elevada. También en varias oportunidades necesitaremos objetos recolectados en otros lugares (aunque no son muchos), e incluso en ciertos puntos clave, la coordinación de ambos personajes, situados en diferentes puntos.

Cuando la gente de Avalon decidió llevar a cabo este proyecto, hace algo más de dos años, supuso que para la fecha de lanzamiento el formato DVD-ROM ya sería de uso masivo, por lo que se pudo aprovechar los 10 GB que provee dicho soporte. Pero poco tiempo antes de la fecha de salida se vieron forzados a hacer una adaptación en CD, dado que todavía es el medio predominante en el mercado. Pero aunque las escenas de animación fueron recortadas y comprimidas para que toda esa información entrara en unos pocos discos, eso no afectó en forma notoria el desarrollo ni la calidad visual del juego. También será lanzada una versión en DVD.

El único punto débil que pude encontrar en todo el juego es que la historia queda en segundo plano. Si bien es interesante, no es todo lo intrigante que esperamos, y parecería que su único fin fuera darle una meta a los personajes, algo que justifique su paso por Argilus. Así y todo, me atrevo a decir que *Schizm* es un título imperdible para todo aquel que disfrutó de *Myst* y sus secuelas, o que simplemente disfrute de un muy buen juego que requiera mucho ingenio y tenacidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una demostración de que es posible crear un título con el estilo y calidad de *Myst*.
LO QUE SI: Los gráficos. La increíble variedad de localidades. El diseño detallado del lugar. La música y el sonido. La gran diversidad de puzzles. La inteligencia artificial de la computadora.
LO QUE NO: La historia tiene un papel secundario. Las escenas animadas fueron cortadas en el formato CD. No hay ningún proyecto en vista para una segunda parte.

87%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Clever's Games / Activision Value
INTERNET: www.activisionvalue.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333MHz, 32 MB de RAM, CD-ROM 8X, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D 4 MB, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000/XP.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADV. 2

LA VUELTA DE LOS TODO TERRENO

Por Fernando Coun

Cuando DaN me dio este juego, pensé: 'otro más de la creciente lista de arcades todo terreno que lo único que tienen de 4x4 es el nombre' pero por suerte me equivoqué.
De la mano de Clever's Games, creadora de *Screamer 4x4* (ver XPC 40), nos llega esta simulación de vehículos 4x4 basado en el mismo engine. Pese a no tener tantas opciones y modos de juego, es un título muy interesante.

Si bien la primera entrega de *Cabela's 4x4 Off-Road Adventure* fue desarrollada por la empresa Fun Soft, Activision vio en el engine de Clever un gran potencial y decidió cambiar.

Los gráficos son muy similares a *Screamer 4x4* pero no incorpora todas las opciones de éste, como ser la vista desde el interior de la cabina, indicaciones de copiloto y partidas multiplayer.

Disponemos, en principio, de cuatro modos de juegos que sumados a los dos ocultos hacen un total de seis, a saber: Skill -encontrar la boya de navegación por medio del mapa-, Navigation -hallarla por medio de la brújula-, Discovery -localizarla con un indicador de distancia-, Explore -6 boyas con brújula y mapa reparando la camioneta en cada una-, Endurance -7 boyas con brújula y mapa sin reparaciones intermedias- y Freedom, donde recorremos los mapas a gusto.

Disponemos de un total de 6 pistas que se repiten en todos los modos, de las cuales una permanece oculta hasta terminar los cuatro modos de juego iniciales. Las superficies varían entre tierra (2 + 1 con lluvia), roca (2) y nieve (1). Todos los terrenos son amplios y complicados, con desniveles bastante pronunciados y lugares difíciles de llegar si no es por un determinado camino, lo que nos obliga a analizar cada movimiento que realicemos. Si queremos que nuestro vehículo llegue sano y salvo en modo Endurance, tendremos que andar prácticamente todo el tiempo en primera, cuidando de no dañar la carrocería y los neumáticos. Como ven, no es un juego de velocidad, sino de pericia.

Si bien el nivel gráfico es excelente, se nota, al compararlo con otros juegos nuevos, la falta de mejoras en cuanto a la forma de los desniveles, ya que todo el terreno parece estar dominado por triángulos. A favor, hay que decir que corre perfectamente con la máxima resolución -1280x1024 y 32 bits de colores- y nivel de detalle en una Pentium III 733MHz con GeForce2 de 32 MB.

En total contamos con 10 camionetas, un jeep y un vehículo militar. Al comienzo podremos elegir solamente entre 4 camionetas, el resto irán apareciendo al completar los modos. Los diseños son muy buenos -aunque no están auspiciados por las automotrices- mostrando los daños producidos por nuestro mal manejo. Todos tienen vidrios polarizados; al parecer no quisieron tomarse el trabajo de dibujar a los pilotos como en *Screamer 4x4*.

Las configuraciones que se les puede aplicar son: tipo y presión de neumático, bloqueo diferencial, balance de frenos, dureza y balance de suspensión, rebote y relación de cambios. Lo que impactan en el torque, máxima velocidad y prestación 4x4 del vehículo.

El grado de realismo es excelente, nada de ir a los saltos como auto lunar volando de un lado para el otro. Las camionetas están pegadas contra el suelo y cuidado, que si la pendiente es un poco pronunciada y recibieron varios golpes, lo más probable es que no puedan subirla.

Permite la utilización de joysticks y volantes con ForceFeedback, siendo estos últimos los más recomendables.

Sin duda es un juego para los que gusten del manejo y tengan mucha paciencia, aunque lamentablemente es un poco corto. Una forma de extenderle la vida sería intentar completar todas las pruebas con todos los vehículos disponibles, cosa que lo haría prácticamente imposible de llevar a cabo, ya que el modelo con menores prestaciones apenas si puede subir una pendiente de más de 15 grados. Bueno, qué más quieren, un desafío tiene que ser complicado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Nuevo juego de simulación 4x4 de la mano de Clever's Games.
LO QUE SI: Realismo de manejo, sistema de daños, soporte FF, gráficos en general.
LO QUE NO: Demasiado corto, pocos modos de juego y pistas. No posee licencias oficiales.

75%
MUY BUENO

REVIEWS

ACCION/ARCADES

4X4 EVO 2

Por Fernando Coun

Con sólo un año de diferencia nos llega una nueva entrega de este arcade de camionetas lunares. ¡Qué otra calificación merece un juego en donde podemos dar grandiosos saltos sin sufrir la más mínima abolladura!

La dinámica del juego es exactamente igual a *4x4 Evo* (ver XPC 38), con las obvias mejoras gráficas correspondientes. Un punto en contra es su elevado requerimiento de hardware; en una PC con las características recomendadas, Pentium III 700MHz, 256 MB de RAM y GeForce2, funciona correctamente en 800x600 en 16 bits de colores (e incluso a veces se arrastra).

El manejo es muy sencillo (soporta ForceFeedback) y la inteligencia artificial del resto de las camionetas se ajusta para estar siempre a nuestro lado (y en medio de nuestro camino). Los modos de juego son idénticos a los de *4x4 Evo*, a saber: Quick Race, Time Attack y Career Mode. En este último, el más interesante, deberemos adquirir vehículos y competir en distintas pruebas y misiones. La gran cantidad de vehículos que aparecen poseen licencias oficiales y no existe el modelo de daños ¡ni los daños!

Si tienen *4x4 Evo*, no vale la pena adquirir esta continuación y si les gusta la simulación, tampoco. Ahora, si lo que quieren es correr por infinidad de parajes increíbles saltando de un lado para el otro, éste es su juego.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D.
INTERNET: www.4x4evolution.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet y LAN

PROMEDIO 70%

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

SURVIVOR
THE INTERACTIVE GAME

Por Hernán Fernández

Survivor: The Interactive Game está basado en un programa de televisión del mismo nombre, del cual deriva nuestra *Expedición Robinson*. Un *reality show* en el que unas personas van a una isla desierta, se forman equipos y se realizan competencias; el perdedor tiene la obligación de votar por quien debe tomarse el pire entre los de su propio equipo y luego por el ganador entre los sobrevivientes. Ese es el objetivo, relacionarse con los demás, participar en juegos y tratar de no ser eliminados. Apasionante... mmmh... El juego consta de tres períodos, en el primero, "Survival Period", tenemos tres minutos para relacionarnos con los demás mediante un árbol de diálogo. El objetivo final es no tenerlos en contra en el momento de la votación. Luego vamos al "Reward Challenge", en el que competimos mediante nuestra habilidad e ingenio (?), con pruebas como armar rompecabezas o empujar troncos. Si los juegos fueran interesantes o al menos entretenidos... pero estar 15 minutos clickeando los botones "faster" o "slower" para que nuestro personaje corra más o menos rápido, dependiendo del estado de la barra de cansancio... mmmh. Y la tercera y última fase es el "Tribal Council", donde el equipo perdedor vota a quién se tiene que ir. Toda esta maravilla de la diversión se encuentra acompañada de unos gráficos súper lavados y de mala calidad, pero lo más loco es que la máquina sufre mucho... claro, debe ser por la compleja IA (?). Será que el Oso estaba de vacaciones, por eso me dieron a mí esta cosa para revisar.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCION: M. Lantern / Infogrames
INTERNET: www.us.infogrames.com/games/survivor
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP (¿para qué?)

PROMEDIO 20%

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

TETRIS WORLDS

Por Diego Eduardo Vitorero

A esta altura ya todos conocemos a *Tetris*, un juego con una mecánica simple y adictiva como pocas. El juego fue creado en 1988 por el ruso Alexy Pajitnov, que actualmente trabaja para Microsoft, y ya tiene cientos de variantes y clones, y aunque uno podría pensar que ya nadie iría a usar otra vez esta licencia, THQ vuelve a la carga.

En sí el juego es lo que ya todos suponemos, aunque tiene sus variantes, sino sería un fiasco total.

TW nos brinda seis modos de juego donde, además del clásico Tetris, se destaca el Hot-Line Tetris, donde deberemos formar la línea a la altura de unas líneas que nos aparecen en pantalla. Hay otras cinco variantes similares, pero sin duda éste es uno de los que más se destaca.

Los fondos son coloridos y en su mayoría en 3D, lo cual le da un aspecto particular. Tendremos un total de seis mundos en donde competir para llegar a ser el mejor jugador y ganarle a la máquina.

Algo para destacar, además de lo divertido en cuanto a su temática de juego, es que la música es una mezcla onda new age, lo cual hace que jugar sea más ameno todavía.

Lamentablemente, no tiene una opción para jugar vía Internet, algo que no entiendo cómo se les pudo pasar a la gente que lo programó. El único multiplayer que tiene es con alguien en la misma PC.

En definitiva, *Tetris Worlds* es un juego muy adictivo, que tiene sus falencias y limitaciones, pero es eso, un Tetris.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Planet Software / THQ
INTERNET: www.thq.com
SOPORTE MULTIPLAYER: De 1 a 4 jugadores en la misma PC

PROMEDIO 65%

¡ESTAS NOMINADO! 1.0

Durante 2001 revisamos casi 200 juegos, y como ya se hizo costumbre en Xtreme PC, tenemos la intención de premiar a los desarrolladores y editores que los hicieron posibles. Para ello todos los años, de aquí a dos meses, en marzo, elegimos a los mejores de cada categoría y ustedes, nuestros lectores, tienen la oportunidad de votar por el mejor.

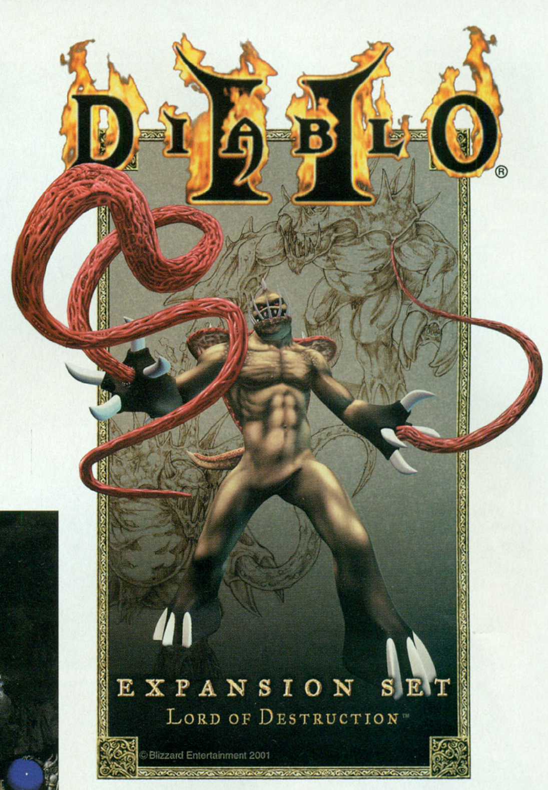
Aquí tienen una lista parcial de los futuros nominados de cada categoría, para que vayan calentando motores para el momento de la votación, que será durante los primeros 20 días de febrero. Es parcial porque no incluye a los juegos analizados en esta edición de XPC ni a los últimos de diciembre que estamos revisando durante enero. Ya el mes próximo tendremos el listado definitivo para que todos podamos seleccionar lo mejor entre lo mejor.

Hemos incluido casi todos los juegos cuya calificación es más que Muy Bueno, es decir los de 80% hacia arriba, aunque verán algunas excepciones como en el caso de *Yuri´s Revenge*. Pueden consultar un listado completo de juegos revisados en el índice que encontrarán en la carpeta de Herramientas del XCD. Además, vayan pensando en cuál es el mejor juego multiplayer del año pasado.

Entre los votantes sortearemos algunos de los juegos premiados, ¿o qué pensaban? Esta lista también sirve como guía de compras para las vacaciones (sospechamos que invertir en un par de juegos sale más barato que hacer turismo, eh).

ACCION / ARCADES	XPC	%
Clive Barker's Undying	42	92
Star Monkey	48	91
Serious Sam: The First Encounter	42	90
Aliens versus Predator 2	50	89
Project Eden	49	89
Red Faction	48	86
Max Payne	47	85
Platinum Pinball	45	85
Tribes 2	43	85
Codename Outbreak	49	83
Hostile Waters: Antaeus Rising	43	83
Blade of Darkness	42	81
Clusterball	49	80

ESTRATEGICOS	XPC	%
Black & White	43	96
Fallout Tactics	43	94
Civilization III	50	93
Commandos 2: Men of Courage	49	93
Emperor: Battle For Dune	45	92
Desperados: W. Dead or Alive	44	90
Startopia	46	90
Tropico	44	89
Rails Across America	49	87
Shogun Total War: W. Edition	47	87
Conquest: Frontier Wars	48	86
Kohan: Immortal Sovereigns	44	86
Myth III: The Wolf Age	50	85
Conflict Zone	45	82
Star Trek: S. C. II: Empires At War	40	82
Economic War	45	81
Far Gate	41	80
Worms World Party	43	80



AVENTURAS / RPG	XPC	%
Anachronox	46	89
Arcanum of S. & Magick Obscura	47	89
Myst III: Exile	44	81
Siege of Avalon	50	81
Throne of Darkness	49	81

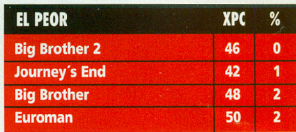
SIMULADORES	XPC	%
Flight Simulator 2002	50	95
Operation Flashpoint	46	94
F1 2001	49	92
NASCAR Racing 4	42	89
Independence War 2: E. of Chaos	46	88
Echelon	44	85
Screamer 4x4	40	85
Battle of Britain	40	81

DEPORTES	XPC	%
NHL 2002	49	90
Championship Manager 3 S. 01-02	50	88
High Heat MLB 2002	43	80

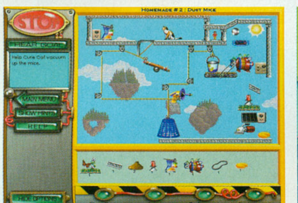
PUZZLE / INGENIO	XPC	%
Even More Contraptions	49	80
Loco Commotion	50	78
Ultimate Ride	49	74
Mr. Driller	47	72

MEJOR EXPANSION	XPC	%
Diablo II: Lord of Destruction	46	91
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	46	88
MechWarrior 4: Black Knight	50	88
Sudden Strike: Forever	46	81
Grand Prix 3 2000 Season	48	80
Ground Control: Dark Conspiracy	40	80
The Sims: House Party	43	80
Zeus: Poseidon	46	80
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	49	79

LA DECEPCION	XPC	%
Real War	49	39
X-COM Enforcer	44	40
Pool of Radiance: R. of M. D.	49	52
Rune: Halls of Valhalla	44	52
S. T. Voyager: Elite Force Exp. Pack	44	55
Project IGI	39	72
FIFA 2002	50	75



EL PEOR	XPC	%
Big Brother 2	46	0
Journey´s End	42	1
Big Brother	48	2
Euroman	50	2



JUEGO EXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Electronic Arts

THE SIMS HOT DATE

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Will Wright lo hizo de nuevo. El tipo que dos meses atrás tenía a su *The Sims* junto a las dos expansiones oficiales (*Livin´ Large* y *House Party*) en la lista de los diez más vendidos de USA (¿entendieron eso?, un best seller con sus buenos meses encima y sus dos agregados EN LA LISTA DE LOS DIEZ MÁS VENDIDOS DE USA DOS MESES ATRÁS ¿¡OK!?) acaba de lanzar con similar éxito *Hot Date*, el add-on que todos comenzamos a reclamarle una vez exprimido el jugo al primer título, si es que eso es posible...

¡Adiós al síndrome Truman Show!

Ya era hora de que nuestros Sims (a esta altura convertidos en millonarios aburridos aunque expertos en casi todo) pudieran abandonar sus mansiones y exploraran los páramos que se extienden más allá del simpático arroyo que cruza el vecindario (y que ya todos conocemos de memoria).

La patética placa de transición entre una zona y otra.

¿Y qué es lo que hay "más allá"?

Alegror, señores, A-LE-GROR.

La cosa viene así: ahora es posible pedir un taxi (utilizando el teléfono) e ir solos (o invitar a alguien, yum-yum) a dar un paseíto por el "Downtown", que no es otra cosa que la nueva zona comercial del universo Sims (y qué zona... miren la foto que acompaña la nota).

Allí encontraremos, entre otras cosas, una oferta gastronómica más que interesante (desde exquisitas delicias marinas hasta hamburguesas radioactivas), locales de ropa y baratijas varias (y no tanto) para obsequiarle al Sim favorito/a de nuestro Sim, una playa con reposeras y diversas comodidades, un parque donde jugar con veleros radio controlados y varias opciones más.

"Te quieroooo comer la booooca..."

Si vamos solos, el objetivo será (como siempre) satisfacer a nuestro ahijado virtual y de paso, si estamos de humor, entablar nuevas relaciones. Pero lo divertido empieza realmente cuando invitamos a alguien a acompañarnos en la salida y ese alguien acepta.

Para empezar, no podremos "controlar" a nuestra cita, sino que ésta hará lo que le dé la gana, con lo cual deberemos esforzarnos para que no se aburra de nosotros y nos deje plantados como si fuéramos peleles o Mokis, que es básicamente lo mismo.

Sobre la cabeza de nuestra agasajada/o, veremos el clásico prisma (o

"¿Aceptan tarjetas de débito?"

como quieran llamarle) pero esta vez de color azul (mientras más azul, mejor la está pasando) y tendremos que hacer uso de todas nuestras monerías y gastar mucho sucio dinero para ganarnos su favor.

¿Qué más? ¡Mucho más, claro! Se han ampliado hasta el ridículo las opciones de interacción: ahora hay categorías de besos (cariñosos, apasionados, sitehevistonomeacuerdo), de saludos (manos que se estrechan, manos que se agitan o el "abrazo volador"), de charla (por fin sabremos de qué corno están hablando los malditos, aunque no entendamos una mísera palabra; ya que es posible seleccionar el tema a conversar) y muchísimas animaciones / acciones más que les propongo descubrir por ustedes mismos (en definitiva, es el principal gancho del fichín ¿no?).

Inclusive, hay una nueva opción bien-bien cool: cuando hablemos de aquellas cosas que le interesan al Sim que queremos levantarnos, es muy probable que a ella/él le importen temas como ser cine o economía (por poner un pequeño ejemplo); y es muy probable que nuestro Sim sea un nabo total en esas cuestiones. Ahora es posible comprarle revistas especializadas en algunos store y hacer que nuestro muchachín aprenda (como si de un libro se tratara) datos relacionados a esos temas que le son esquivos, como para estar preparados y sorprender a nuestra cita la próxima vez que acceda a salir. Algo así como las viejas barras de capacidades, pero ahora ampliadas a temas de conversación también.

Y eso no es todo: los fanas del juego bien sabemos que el tiempo en el universo Sims es bien tirano; con lo cual se implementó una opción muy piola: las horas en el Downtown nada tienen que ver con las que pasamos en la casa; o sea que volveremos a nuestros hogares a la misma hora en que nos fuimos, con lo cual no perderemos el trabajo por estar tonteando en el centro comiendo hot dogs. Eso sí, en el nuevo escenario nos cansaremos igual, tendremos que ir al baño, nos dará hambre y todas esas molestias bien conocidas...

También se incorporaron nuevos skins, nuevos personajes (ojo con la vieja), nuevas voces (¡por fin!, una tontería pero que agrega bastante realismo), nuevas texturas para pisos y paredes y multitud de objetos en los cuales malgastar nuestro escaso dinero.

Inclusive se amplió el menú de nuestro muchachiko virtual agregándole un inventario donde poner los regalitos que compramos, para tenerlos a mano hasta el momento en que decidamos entregarlos.

Y, como ocurría con los vecindarios y las casas, podemos importar de *www.thesims.ea.com* nuevos downtowns

o construir los propios y colmarlos de displays con objetos inútiles para que los visitantes gasten sus morlacos.

Los Sims le perdonarían la vida a Will ¿porque se la deben?

Todavía hay algunos temitas de pathfinding (media pila, Will) y los gráficos lucen como siempre o sea que no se actualizaron (sorry pero a mí me siguen gustando igual que el primer día); o sea, problemitas menores en realidad...

Lo que me resulta un poquito irritante es que este pack debería haber sido el primero en salir y no el tercero, ya que la idea de rajarse a la "ciudad" se caía de madura ya en el juego original. Pero bueno... más vale tarde que nunca, ¿no?

De todos modos, uno se olvida de ese tema en cuanto ve interactuar en cualquier restaurante o local a varios Sims (algunos con roles determinados como los mozos o el muchachín que retira los platos

Rolo le compra un osito a su chica. ¡Qué peluche!

sucios y limpia las mesas). Eso te hace feliz y le da al juego una sensación de vida difícil de igualar hasta en las más salvajes partuzas de House Party.

Es, simplemente, el add-on definitivo QUE NO PUEDE DEJAR DE TENER EL FANATICO DE LA SERIE, y que corre igual si no tienen los otros dos (claro que deben tener The Sims, pero eso se cae de maduro a esta altura ¿NOOO?).

He dicho.

LO QUE SI: Todas las opciones que nos esperan en el Downtown. Muchas y nuevas interacciones. Los nuevos objetos. La música.
LO QUE NO: Debería haber salido como primer add-on, o directamente, en el juego original. Tonterías leves como ataques de pathfinding. Sigue sin haber perros, ¿qué clase de simulación es ésta?

90%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Microsoft

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 PEARL HARBOR

Por Pablo Benveniste

Es hora de dejar el mundo de los trenes y viajar a aquel tristemente célebre 7 de diciembre de 1941, día del ataque japonés a Pearl Harbor. Esta expansión, que lleva el mismo nombre, es el primer producto comercial íntegramente realizado para el engine de *Combat Flight Simulator 2* acerca de dicho suceso.

El escenario provisto,cuenta con una superficie muy importante, abarcando todos los aeródromos cercanos además de la conocida base naval. En general los detalles no son muy abundantes, pero cabe destacar a las decenas de aviones estacionados, más allá de que disminuyen drásticamente el rendimiento de la computadora. Bien, la sorpresa es que este agregado también incluye otro gran faltante en CFS2, el Curtiss P-40B (la versión que volaba por entonces). Este avión, de muy buena calidad gráfica, totalmente articulado, con cabina virtual y espectacular sonido, es el que emplearemos en las misiones de defensa de la base. Por su parte la inteligencia artificial también gozará de otras nuevas adquisiciones que son el bombardero B-17 Flying Fortress y el PBY Catalina de patrulla. Las misiones de ataque por parte de los japoneses, están diseñadas para ser voladas en el A6M2 Zero original de CFS2. La acción no termina aquí ya que, aparte del famoso ataque en sí, *Pearl Harbor* cuenta con otras misiones ficticias pero muy entretenidas. Se totaliza así ocho propuestas por cada bando, que se complementan con una pequeña reseña histórica en formato HTML.

A primera vista *Pearl Harbor* parece una expansión algo simple, pero su calidad es destacable. Además, podemos fácilmente editar las misiones, participando con el P-39 Airacobra, el Val o el Kate que ya se encuentran en CFS2 y así llevar al combate de Pearl Harbor a su máxima dimensión.

LO QUE SI: P-40B y los nuevos B-17 y PBY Catalina para la IA. Las misiones.
LO QUE NO: Los barcos anclados son los originales de CFS2.

39%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Abacus

TRAIN SIM ROUNDHOUSE

Por Pablo Benveniste

Lejos de ofrecernos alguna expansión seria con un motivo determinado, *RoundHouse* es un rejunte de diferentes tipos de agregados para *Train Simulator*. En lo que hace a las formaciones, aparte de unos cuantos vagones de carga, *RoundHouse* incluye dos máquinas eléctricas (NS1200 y 1800), cuatro formaciones de pasajeros (Eurostar, Koploper, Regiorunner y Sprinter), la locomotora diesel de la British Rail Deltic en varios esquemas diferentes y la famosa Empire State Express a vapor. Salvo por esta última máquina, la calidad gráfica es realmente mediocre dado que carecen de detalles y de texturas transparentes. De más está decir que todas utilizan las cabinas y sonidos de sus equivalentes de Train Simulator, es decir la Dash 9, Acela y Flying Scotsman.

En lo que hace a las rutas tampoco existe ninguna propuesta seria. Con el nombre de Cliff Hanger, *RoundHouse* ofrece una suerte de tendido sin sentido (más bien un laberinto de vías). Rocky Island es un recorrido montañoso con algunos lagos, muy similar a la isla Kyushu de *Train Simulator* pero casi sin detalle. La única propuesta realista aunque verdaderamente desastrosa es la vía elevada del Metro de Chicago que no es más que un recorrido que termina en un precipicio sobre una ciudad invisible. Todas estas rutas tienen sus propias actividades, pero las únicas rescatables son aquellas que se agregan a los recorridos originales que, comparativamente, son bastante más interesantes.

Antes de concluir, no me puedo olvidar de una versión de prueba de un editor de formaciones llamado Buddy y la información complementaria para la creación de rutas y actividades que, en definitiva, terminan de hacer de esta expansión comercial un auténtico volquete.

LO QUE SI: Las actividades para las rutas originales.
LO QUE NO: Diseños mediocres con recursos genéricos. Nuevos tendidos que mejor ni mirar.

39%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

En medio de los interminables despelotes que nuestros tan capaces líderes nos han regalado para estas Fiestas, nos llega una buena noticia, pero en el caso de los más veteranos, como quien les habla, la alegría se multiplica por dos ya que esto es algo de lo que no pensaba volver a oír en mi vida.
Sin ser merecedor al máximo galardón, el juego que tenemos ante nosotros en esta ocasión ha logrado superar toda nuestra capacidad de asombro y al mismo tiempo nos ha traído recuerdos de nuestras no menos bizarras infancias en donde la informática era sólo un mito y lo más cercano a una computadora que se conocía eran esas cosas parecidas a un calefón con luces y cintas por todos lados que veíamos en las películas, así que ahora los dejo con esta pequeña maravilla traída de la década del ´70... que lo disfruten.

VIRTUAL SEA MONKEYS

Simulador de juego
Por Santiago Videla

Allá en los gloriosos ´70, cuando todavía creíamos que en el 2000 los autos volarían y la humanidad estaría conquistando medio universo de la mano de Darth Vader y la flota imperial, el ingenioso mundo del marketing de baratijas dio a luz un producto que asombró a toda una generación, que desafortunadamente fue la mía.

A través de un bombardeo de comerciales como pocas veces se ha visto, lentamente la palabra *Sea Monkeys* se fue incorporando a nuestra cultura... ¿pero, de qué se trataba esto?... buena pregunta.

Los dichosos Sea Monkeys eran una especie de proyecto de vida instantánea que nos prometía tener nuestro propio mini acuario en cuestión de días, criando unos extraños bichos que venían en un sobre, muy similar a los jugos deshidratados de miles de marcas que vemos en la actualidad.

Luego de seguir los pasos que nos indicaba el manual y luego de algunos días de haber puesto el polvo milagroso en el agua bajo las condiciones que nos indicaban, aparecían estos bichitos que eran como piojos nadadores que nos mantenían asombrados por un corto tiempo y luego nadie les daba bola, por lo que al poco tiempo lo único que nos quedaba en la pecera era agua con olor a podrido.

Bueno, basados en este ingenioso invento, los amigos de Just Play en un esfuerzo conjunto con Creature Labs, Ltd. tuvieron la genial idea de recrear a los míticos Sea Monkeys, pero en formato digital, dándonos una experiencia que ya tiene olor a podrido desde el vamos.

Virtual Sea Monkeys no es otra cosa que una especie de *Tamagotchi* que se vale de la supuesta popularidad de estos bicharracos marinos para encajarnos algo que ya perdió vigencia hace rato, pero bueno, sobre gustos no hay nada escrito.

Una vez empezado el juego, simplemente tenemos que depositar los bichitos instantáneos en el agua y asegurarnos de que tendrán una vida placentera, que seguro será más divertida que la nuestra mientras estemos frente al monitor. Por medio de una variada serie de opciones podemos ir agregando una gran cantidad de cosas, accesorios y todo eso al vacío ambiente de nuestros monos marinos y eso claro, sin olvidarnos del alimento para que crezcan y todo eso.

Cada acción que vamos a hacer nos cuesta un cierto número de créditos, que vamos recuperando gracias a unas ostras que nos van dando nuevos recursos... como para que no hagamos todo de una y el juego nos dure unos segundos más.

También podemos interactuar con los bichitos haciéndole unos mimos o dándoles un par de tortazos como para ir desarrollando su conducta, algo así como una versión prehistórica de lo que es el sistema de inteligencia artificial de *Black & White*, pero salvando las más que obvias diferencias.

Los gráficos respetan el clásico estilo Sea Monkey que nos dice que no hay nada que realmente valga la pena, pero al margen de eso y habiendo tantos juegos en serio dando vueltas por ahí... ¿quién se quiere quedar enfrente del monitor a ver a los simpáticos Sea Monkeys hacer de las suyas?... ¿hay alguien por aquí?

En pocas palabras, incluso hasta el olor a podrido que dejaban los Sea Monkeys reales luego de su período de vida útil es más tentador que este juego, o sea que lo mejor que pueden hacer es dejar que estos bichos sigan siendo sólo un simpático recuerdo de los ´70 y nada más.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Just Play / Creature Labs, Ltd.
INTERNET: Si se quieren sentarse a verlo más de una persona a la vez.
SOPORTE MULTIPLAYER: Seguro.

14%

LA XBOX POR DENTRO

■ Por Mariano Firpo

El mundo de las consolas está afectando nuestras vidas como usuarios de PC, ya que las compañías desarrolladoras de juegos se volcaron en su mayoría al desarrollo de títulos para estas pequeñas pero potentes máquinas. Y entre todas ellas, la que llama la atención a los usuarios de computadoras es indudablemente la pequeña negra y verde de Microsoft, porque en su corazón hay ni más ni menos que una colección de componentes que tienen relación con las PC.

Desde que Microsoft anunciara la salida de la Xbox, se hicieron muchas suposiciones con respecto al hardware que formaría parte de este nuevo proyecto. La compañía publicó varias veces las especificaciones técnicas antes del lanzamiento de la máquina, pero no quedó realmente claro cuál sería el detalle definitivo. Las principales dudas radicaban en la línea de procesadores que serían incluidos, qué tipo de motherboard y qué componentes extra tendría.

Como Microsoft había invertido 120 millones de dólares en NVIDIA, se suponía que la aceleradora vendría de la mano de esta empresa pero todo lo demás quedó sujeto a lo que veríamos con la consola ya destripada en nuestras mesas de trabajo.

Desde hace muchos años atrás, las consolas batallaron contra las PC por la supremacía en el terreno del entretenimiento. Mientras que los juegos de autos y lucha destacaban en las consolas, la PC se distinguía seriamente en juegos de estrategia en tiempo real y FPS (First Person Shooters). Otros géneros libraban esta competencia de forma similar, pero dos cosas hacían brillar a las consolas: su reducido precio y el gran aprovechamiento que hacen del hardware de estos pequeños monstruos de video. Debido a la naturaleza misma de las PC, el desarrollo de juegos es sumamente complicado. Cada juego debe ser pulido al máximo para poder correr en una amplia gama de computadoras, sin cuelgues y con un rendimiento adecuado. Las infinitas combinaciones de hardware hacen que la PC sea una herramienta muy útil pero por otro lado extremadamente caprichosa, y si a todo esto le sumamos los problemas que pueda causar nuestro sistema operativo, podemos estar seguros que antes de ponernos a jugar a algo vamos a necesitar de tiempo, paciencia, instalar drivers adecuados y corregir un sin fin de pequeños detalles.

Las consolas por su parte realizaban un excelente trabajo con piezas de hardware muy inferiores en calidad, velocidad o rendimiento.

Al contar con piezas fijas, es posible afinar el código de los juegos al punto que hagan cosas que nos parecerían imposibles a los usuarios de PC. Haciendo un poco de memoria podemos recordar excelentes juegos de PlayStation / PSOne que aún hoy corren sobre un procesador de ¡33 MHz, con 8 MB de RAM!

Imagínense los juegos que hay ahora con la nueva generación de la consola. Microsoft, poniendo en práctica esta idea, y teniendo en cuenta que el mercado de las consolas mueve sumas de dinero multibillonarias, decidió concebir el nacimiento de la Xbox.

El CPU

El núcleo que maneja la Xbox es similar a un Coppermine -Pentium III-, con algunas modificaciones. Este microprocesador fue diseñado por Intel, posee solo 128 KB de cache L2 y 16 KB de cache L1. Se encuentra fabricado en un proceso de 0.18 m y posee 8 caminos asociativos sobre su cache L2.

Su tamaño es muy reducido, similar a los nuevos Pentium 4, y los pines se encuentran agrupados de forma más densa; este formato se ha dado a conocer como FC-BGA.

El micro no tiene soporte para las nuevas instrucciones SSE2, pero incluye las rutinas de la primera versión SSE. Trabaja en un bus de 133 MHz y su frecuencia de reloj es de 733 MHz.

Microsoft terminó optando por el procesador de Intel y no eligió el de AMD por varias razones. Primero el consumo y la disipación de calor de cualquier K7 supera por un amplio margen a los micros de la competencia. Esto tiene como consecuencia dos problemas: el calor debe ser disipado por sistemas de convección forzada -coolers- de elevadas revoluciones por minuto. Estos dispositivos tienden a ser demasiado ruidosos. Por otro lado, la temperatura elevada por una disipación de calor excesiva tiende a estresar otros componentes. Esto hace el sistema un poco más inestable y aunque es cierto que AMD suele ofrecer un mejor rendimiento a un precio más reducido, las desventajas hicieron que Microsoft optara por Intel.

El Motherboard

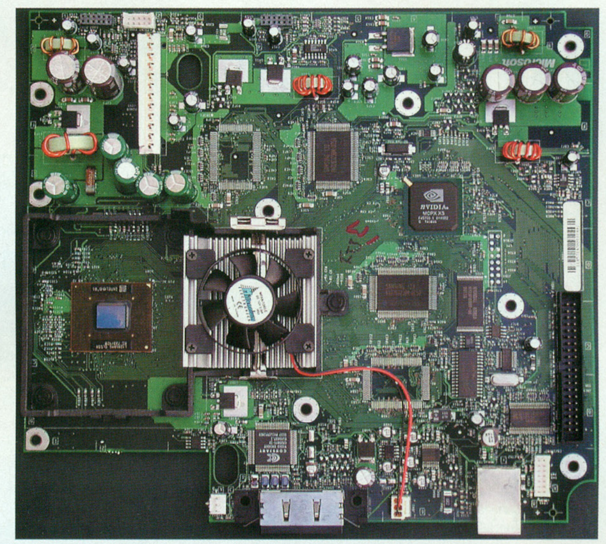
La arquitectura de la Xbox está basada sobre un motherboard con chipset de NVIDIA, el nForce, que viene integrado con una placa de video y es en varios aspectos superior a la versión que se lanzó para el mercado de PC. Mientras que ese modelo incluye una GeForce2 MX, la motherboard que viene en la consola fue equipada con una placa de video con chipset NV2a, una versión superior al aclamado GeForce3 (NV20) que corre a 250MHz, técnicamente denominado X-GPU. El NV2a soporta todos los beneficios que vienen incluidos en una GeForce3, diferentes modos de bump-mapping, antialiasing -Quincux-, T&L, descompresión de MPEG-2 y otras características más. Una de las diferencias que se encuentra en este X-GPU es que posee dos canales para dar sombra a un vértice -vertex shader-, lo cual reduce ciertas operaciones de video a un solo ciclo de reloj. Esto produce un importante incremento en el rendimiento.

La nForce de la Xbox también incluye un procesador multimedia con soporte por hardware para sonido Dolby Digital 5.1 (256 voces simultáneas estéreo, 64 canales), y también viene equipada con una placa Ethernet 10/100, lo cual brinda conectividad por red a otros sistemas y en un futuro cercano la posibilidad de conectarse a Internet mediante sistemas como ADSL o cable. Actualmente es posible jugar vía Internet conectando la consola a una PC y utilizando software desarrollado por terceros, como verán en la nota sobre *HALO en El Jinete Sin Cabeza*.

Muchas de las piezas que vienen incluidas en la Xbox se encuentran soldadas al motherboard para evitar la tentación que sufren algunos usuarios de hacer un upgrade no permitido. La idea es clara, la Xbox es una consola y como tal tiene que mantener todas las características que la definen.

Otros componentes

Por supuesto nos queda nombrar los otros componentes esenciales que forman parte de la consola de Microsoft. La Xbox viene equipada con 64 MB de DRAM (200MHz DDR), lo cual podría parecer una cantidad reducida. De todas maneras, la GameCube de Nintendo, por ejemplo, viene equipada con 43 MB de la misma clase de memorias, y la PlayStation 2 de Sony con apenas 32. En la Xbox la RAM puede ser localizada en donde quiera el programador, eliminando el cuello de botella asociado con la limitación de



VRAM de la PlayStation 2, su competidora más fuerte. Esta memoria va a ser la encargada de mantener el código de los juegos andando, soportar la carga de texturas y otras operaciones necesarias para que la placa de video funcione correctamente.

El disco que acompaña a la Xbox es de 8 GB, Western Digital -WD80EB- o Seagate U Serie 5. Cualquiera de estos discos posee un solo plato, trabaja a 5400 RPM y utiliza sus 2 MB de buffer para evitar accesos repetidos. Estos discos son lentos para los estándares que podemos ver hoy en día en nuestras PC, pero son silenciosos y disipan muy poco calor. Aunque existen diferencias técnicas con respecto a estos dos discos, se supone que estas no van modificar el rendimiento de manera apreciable. La Xbox es la única consola que incorpora un disco rígido como medio de almacenamiento, además de un cartucho de memoria de 8 MB. Los juegos no se instalan, como se rumoreó en principio, sino que el disco se utiliza para mejorar el sonido, muy superior al de cualquier otra consola, para reducir los tiempos de carga de los juegos y para guardar datos. También, servirá para almacenar las descargas de la web de nuevos personajes, niveles y opciones extra para sus títulos.

Por supuesto, era de esperar que una lectora de DVD -Digital Versatile Disc- fuese incluida y Microsoft no nos decepcionó en este aspecto. Estos permiten el almacenamiento de grandes cantidades de información, la cual puede ser incluida en formatos de alta calidad. Los DVD de la Xbox tienen algunas características particulares; soportan hasta 9 GB (una sola cara), alcanzan velocidades variables entre 5X-2X (la X para DVD equivale a 1.250 KB/s) y almacenan la información desde afuera hacia adentro. Esto permite que se utilicen con más frecuencia las pistas externas, que son capaces de entregar datos a mayor velocidad. Si adquirimos el paquete que vende Microsoft para reproducción de DVD (control remoto incluido), seremos capaces de disfrutar las ventajas de tener un pequeño cine en casa.

En la Xbox también se ha puesto a disposición un adaptador para conectar un televisor de alta definición (el X-GPU alcanza resoluciones de hasta 1920x1080), y han modificado los conectores USB -cuatro- dándoles un nuevo diseño. Microsoft está limando todos los aspectos que hagan notar una similitud entre su consola y una PC.

El precio de la Xbox ronda los 300 dólares en los Estados Unidos (y unos mil aquí en nuestro país, donde por ahora hay que importarla pagando impuestos de Aduana altísimos). 300 dólares es un precio muy accesible para la cantidad de componentes incluidos. Microsoft ya tiene a disposición numerosos periféricos que hacen de esta consola un paquete aún más completo pero... ¿Para cuándo estarán a disposición un mouse y un teclado? Sin duda muy pronto, claro.

IMPACT 5 T200

¿UNA GEFORCE 3 MÁS ACCESIBLE?

Por Mariano Firpo

Desde hace tiempo NVIDIA viene inundando el mercado de aceleradoras 3D y no hace poco comenzó a distribuir una nueva serie conocida como Titanium. En el mes de diciembre pusimos a prueba dos versiones comerciales de la GeForce2 Ti y ahora es tiempo de actualizar esos datos comparándolos con este nuevo y más poderoso modelo.

Las pruebas se realizaron sobre un AMD Thunderbird de 1.2 GHz, con 512 MB de RAM, motherboard ASUS A7V -KT133a- y utilizando un disco de 60 GB Seagate Barracuda.

Realizamos las mismas pruebas que el mes pasado: Quake 3, 3DMark 2001, Vulpine Glmark, Drone Z.

Notamos una clara diferencia de velocidad entre las diferentes generaciones de NVIDIA.

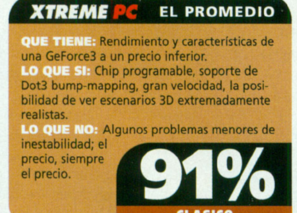
Como placa de referencia utilizamos una Impact 5 T200 de Teppro, el modelo económico que existe hoy en día para equiparnos con una GeForce3, y que resulta ligeramente inferior al original en velocidad.

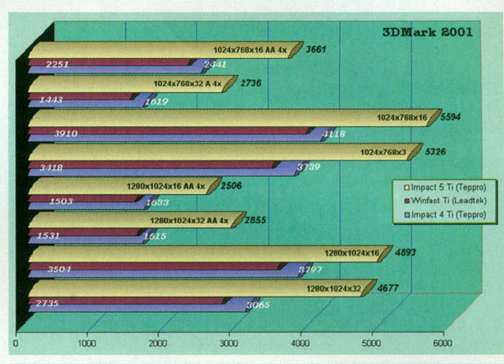
Muy probablemente tengamos el mes que viene una GeForce3 Ti 500 y de esta manera agregaremos los resultados de las pruebas para completar los datos de la familia Titanium.

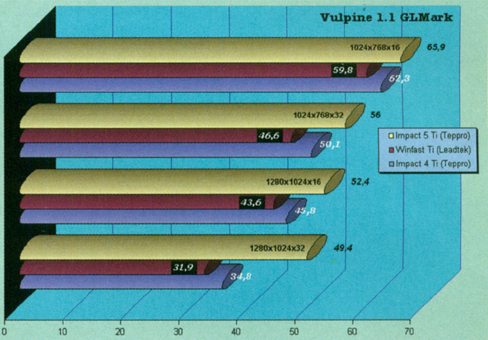
El precio todavía es un poco excesivo -rondando los 430 pesos, aunque esto incluye el servicio técnico completo por parte de la empresa-, pero brinda un excelente rendimiento y sus características ya se están empezando a utilizar ampliamente en los juegos de última generación.

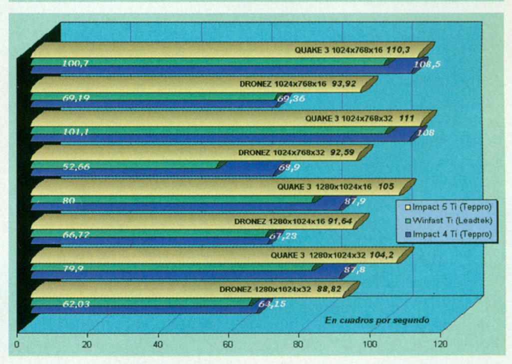
Probamos diferentes juegos y aplicaciones 3D para ver qué tan compatible eran sobre esta nueva Impact 5 T200, y con el único juego que tuvimos problemas fue con Etherlords cuando activamos el sistema de FSAA y la máquina se reiniciaba. Con los demás juegos todo marchó a la perfección.

Es probable que obtengamos más novedades de NVIDIA en los próximos meses. Mientras tanto seguiremos esperando la salida del NV25.









COMO REFRIGERAR TU PC

LA ALTA TEMPERATURA, UN ENEMIGO DE LAS COMPUTADORAS

Por Mariano Firpo

Llegando el verano empiezan a surgir problemas que antes no se suscitaban, las computadoras se cuelgan, congelan o se resetean. Muchos sistemas que antes funcionaban a la perfección son ahora presa de uno o más inconvenientes y en general la respuesta es sencilla: la temperatura.

Con el advenimiento de procesadores más poderosos y de un mayor consumo eléctrico, los fabricantes tuvieron que empezar a incluir disipadores y coolers -ventiladores- cada vez más importantes.

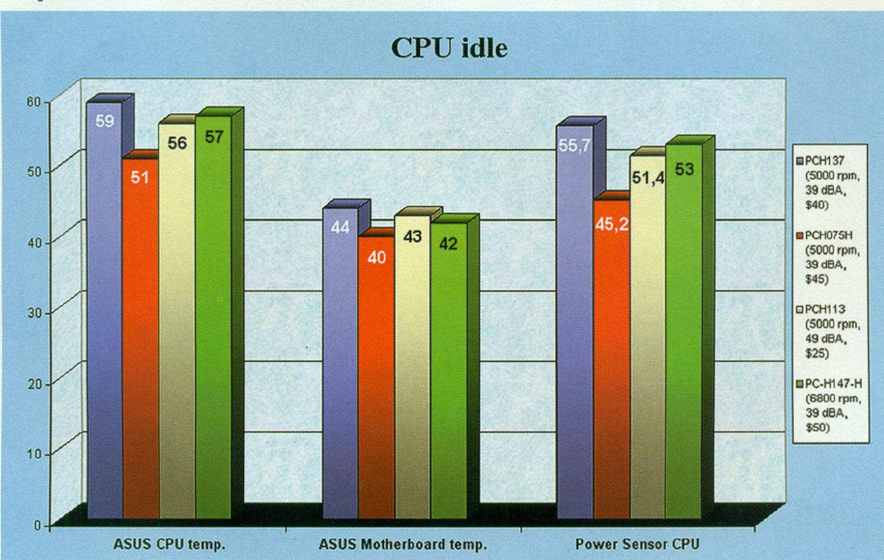
Algunas PCs se colgaban si su ventilador no funcionaba correctamente y algunos de los procesadores más modernos llegaban a cocinarse alcanzando más de 300 grados centígrados si por algún motivo dejaba de funcionar su sistema de refrigeración.

En general la situación económica no es del todo favorable y muchos sistemas OEM o clones incluyen coolers de pésima calidad. En general todo funciona correctamente durante los primeros meses "fríos", pero con el correr del tiempo los ventiladores acumulan polvo que se deposita sobre los disipadores, los cuales empiezan a disipar el calor de una forma menos eficiente. Si a esto le sumamos la llegada de días de calor excesivo, poseemos un procesador caluroso "AMD", tenemos placas o discos calurosos y coolers de baja calidad, entonces habrá una gran posibilidad de que nuestro sistema se cuelgue o deje de funcionar.

Existen diversos métodos para disminuir la temperatura de nuestros microprocesadores. Los más usados son una combinación de disipadores y ventiladores. También existen sistemas de refrigeración de agua y los más bacanes pueden darse el lujo de adquirir algún peltier. Estos últimos son un arreglo de semiconductores que quitan el calor de una de sus caras y lo envían hacia la otra. Poseen un perfil de temperatura muy marcado y pueden producir condensaciones con la humedad ambiente si no se los aísla correctamente.

En esta nota analizaremos varios modelos de Powercooler (sobre micros AMD) para que se den una idea de cómo puede variar la temperatura y cuál es la que más se adecua a su sistema.

Los gráficos muestran la temperatura a la cual se estabiliza el CPU, sin efectuar trabajo -CPU idle- y realizando cálculos matemáticos intensivos. Para esforzar al procesador



disponíamos de dos programas, Prime95 y SiSoft Sandra 2001, ambos capaces de estresar el micro. SiSoft Sandra 2001 lograba una exigencia mayor sobre nuestro sistema pero lo hacía de forma irregular, por lo que terminamos usando el programa que calculaba número primos -Prime95- para realizar nuestras pruebas.

Las pruebas se hicieron sobre un AMD Thunderbird de 1.2 GHz, con 512 MB PC133, un disco Seagate de 60 GB (silencioso pero caliente) y una Voodoo 3000 (muy caliente). Vale la pena aclarar que esta PC así equipada necesita mucha refrigeración. Fuera de las pruebas existían problemas de video -cuelgues- que se solucionaron con el agregado de un ventilador externo (12025 System FAN) proporcionado por Powercooler.

Para hacer las mediciones estabilizamos la temperatura del cuarto a 30 grados centígrados y controlamos la temperatura ambiente con un termómetro calibrado. Para el CPU utilizamos el medidor que se incluye en el motherboard ASUS y para corroborar este dato también hicimos uso de un sensor que mandó la empresa Powercooler (Detector Master CT-288). Las pruebas se realizaron con el gabinete abierto y sin ningún otro tipo de sistema de refrigeración.

Los modelos que analizamos fueron los siguientes: PCH137, PC-H147-H, PCH113H, PCH075. Aunque todos estos modelos funcionaron correctamente, el PCH141 -el cooler más económico de la serie- tuvo problemas y falló en 2 máquinas de 16 que lo tenían equipado (datos tomados de Cyber NEXUS). Por falta de tiempo no tuvimos forma de analizar su rendimiento.

Dentro del rango de productos que se pueden encontrar hoy en día en las casas de computación, también existen ventiladores que se insertan en una de las bahías y que tienen como objetivo liberar el calor de alguna de las placas cercanas. Es importante recordar que si no existe suficiente movimiento convectivo dentro de nuestro gabinete es probable que la temperatura sea excesiva y tengamos problemas de estabilidad.

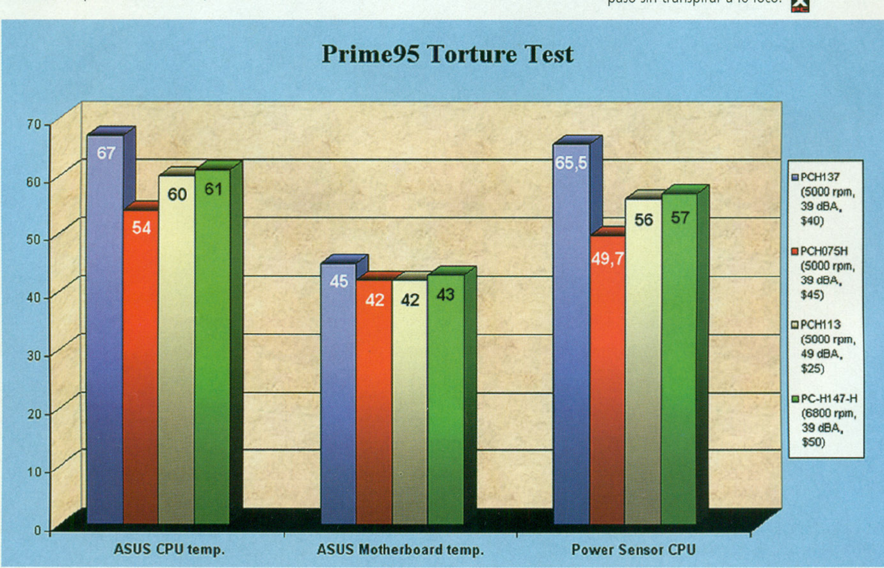
Resultados

Nos sorprendió ver que en nuestro sistema los modelos circulares -PCH075 y PCH113H- obtenían resultados asombrosos comparándolos con los pesados modelos cuadrados de base de cobre. Incluso llegaron a superar al modelo de 6800 RPM (PCH147S).

Para nosotros la opción con mejor relación precio rendimiento es el cooler PCH113 que ronda los 25 pesos. Aunque si disponen de algún AMD con velocidad superior a 1.4 GHz o les gusta overclockear sus procesadores, la opción más recomendable es el PCH075H.

Recuerden que la inclusión de cualquiera de estos coolers tiende a inducir un ruido adicional en la PC. Si son de usar mucho la computadora y no necesitan del enfriamiento extra sería conveniente no introducir uno de estos coolers.

La última opción para solucionar los problemas en estos meses de calor es adquirir un aire acondicionado que mantenga la sala donde tienen las PCs a una temperatura razonable y aunque es la opción menos económica puede llegar a ser una solución definitiva para jugar los meses de verano sin pausas o interrupciones, y de paso sin transpirar a lo loco.



HALF-LIFE TELEVISION NETWORK

¿AHORA SOMOS DEPORTISTAS?

Por Durgan A. Nallar

La tecnología que Valve incorporó a través del reciente patch para sus juegos basados en *Half-Life* está destinada a cambiar el rostro con el que los jugadores ven a los juegos. La característica llamada *Multicast Spectator*, que permite transmitir "en vivo" un partido gracias a servidores que ofician como canales repetidores, fue utilizada con inmenso éxito durante el campeonato mundial de la CPL en la ciudad de Dallas, Texas, cuando miles de personas pudieron observar las partidas vía *Half-Life Television*, una red de transmisión montada por Valve especialmente para el evento en colaboración con Speakeasy.net, un proveedor de acceso por banda ancha a Internet.

El sistema tenía la capacidad de proveer soporte para 80 mil espectadores simultáneos. Los partidos de la CPL pudieron ser vistos por cualquiera, en cualquier lugar del mundo, que tuviera una PC con acceso rápido a Internet, como si estuviera presente en el lugar del torneo viendo a su equipo favorito. Se pudo elegir entre 11 repetidoras de todos los Estados Unidos.

"Transmitir las finales de la CPL a 80 mil espectadores es un logro increíble y un enorme avance en nuestros esfuerzos para promover el juego competitivo, y los juegos en general", dijo Doug Lombardi, director de marketing de Valve. Por su parte, Edward Bender, director de juegos online de Speakeasy.net, se mostró satisfecho de haber aunado fuerzas con Valve: "Tenemos clientes que tendieron cables desde su PC a un televisor de pantalla grande solo para ver la competencia. Creo que este evento logrará que definitivamente más gente reconozca el juego competitivo como algo que se puede mirar y disfrutar como un deporte más".

Es mucha la importancia de este evento y sin duda Valve será reconocida en el futuro como una de las compañías que más aportó a la industria de los juegos.

El reciente torneo internacional de la CPL de *Counter-Strike*, el juego para equipos número uno del mundo, tuvo como vencedor a un team sueco, NIP, cuyos integrantes se llevaron a casita nada menos que $50.000 tras imponerse sobre Xtreme3 de los Estados Unidos, que debió resignarse con la mitad de ese valor al quedar segundo.

En tanto, el mejor jugador del planeta, Johnathan "Fatality" Wendel, de quien estuvimos hablando el mes pasado por haber compartido su tiempo de entrenamiento con el equipo argentino en la CPL latinoamericana en Rio de Janeiro, se consagró vencedor -por una significativa cantidad de frags- en el torneo paralelo de *Aliens versus Predator 2*, demostrando que realmente es un profesional en lo suyo y no importa con cuál FPS esté para dar paliza. Wendel volvió a su casa en un flamante Ford Focus ZX3.

Es notable la relevancia que ha adquirido la CPL en estos cinco años de vida. En un principio las intenciones de la organización parecían ridículas; sin embargo, ya se puede considerar que gran parte del objetivo inicial está cumplido. Este año el evento tuvo repercusiones en varios medios del mundo, no especializados en juegos, incluyendo la CNN y la ESPN. Se mencionó el torneo en algunos de los periódicos más importantes del mundo, como el *New York Times* y el *New Zealand Herald*. Varias compañías aprovecharon el evento para presentar nuevos productos de hardware y soluciones de software. Es un paso muy significativo. El sistema de *Multicast Spectator* de Valve ha ayudado a dar el espaldarazo que la CPL necesitaba para comenzar a volver realidad su grandioso proyecto.

LA CPL

La Cyberathlete Professional League fue lanzada en 1997 con el objetivo de promover los juegos de computadora a nivel internacional y elevarlos a la categoría de deporte profesional. Para ello, organiza torneos en los Estados Unidos, Alemania, Inglaterra, Holanda, Singapur, Australia y Brasil.
La organización, junto a sus patrocinadores, suele entregar hasta 150 mil dólares en premios en cada evento, y además exhibe productos, aloja cadenas de ventas y organiza reuniones donde los jugadores llevan sus propias PC para conectarlas a la red y jugar en multiplayer.

ANARQUIA EN EL REINO UNIDO O EN EL BARRIO DE NUÑEZ

HOY PRESENTAMOS: UNA SEMANITA DE VACACIONES EN RUBI-KA

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

A veces, un Irrompible debe recorrer solo su propio sendero. A veces, hay que abandonar Dagobah (ver *El Imperio Contraataca* para mayores datos) antes de tiempo y enfrentarse al inevitable destino. A veces, tus compañeros de tropa se niegan a seguirte la corriente y te abandonan ante la inmensidad del desafío. A veces, hay que ser hombre. A veces, Moki tonto (esto último fue totalmente gratuito, pero me gustó, ¿a ustedes no? jiji).

Bienvenidos a la Realidad Real

Mis satisfactorias experiencias con *DarkSpace* (relatadas aquí mismo el mes pasado) me envalentonaron como para hacerle frente a cualquier universo virtual que se me cruzara en el camino; y fue así como terminé dándole una sabrosa probadita a *Anarchy Online* (de ahora en adelante AO) de la empresa Funcom. Peripecias que les relataré brevemente, porque no quiero arruinarles la fiesta de experimentarlo en persona; eso sería imperdonable y digno de Inodorelli.

¿Porqué AO y no uno de "esos" populares mundos medievales?, porque AO tiene muchos condimentos de ciencia-ficción a la *Blade Runner* con armas que meten miedo y alteraciones genéticas al por mayor, y nada de magos con togas afeminadas y apuestos caballeros rescatando doncellas con cinturón de castidad.

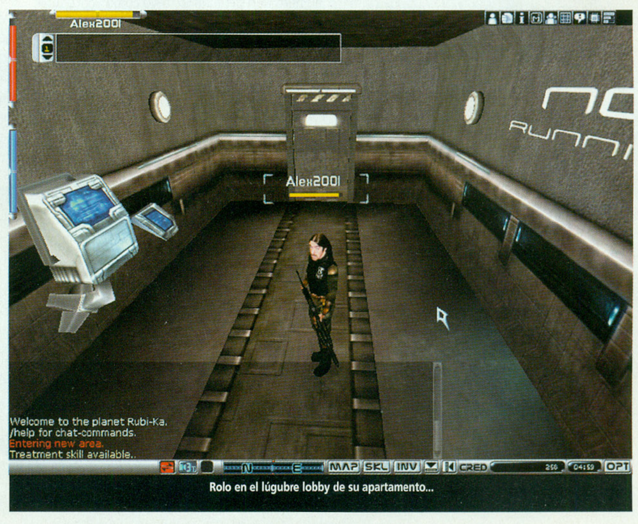
Lo mío son los implantes cibernéticos, las mega corporaciones corruptas y el dinero sucio y fácil. Lo de siempre, bah.

Pero acceder a mi apartamento privado en Rubi-Ka, cortesía de la Omni Corporation (que se puede decorar a gusto para invitar a otros jugadores a charlar, o a otras jugadoras a...) iba a requerir planificación y muchos sacrificios por parte de este ingenuo usuario de modem telefónico...

Lo primero que hice fue visitar el site oficial: *www.anarchy-online.com*. Allí descubrí que, o compraba el soft necesario para jugar (U$S 29,99 en los Estados Unidos, sin contemplar los gastos de envío) o desembolsaba $69 acá (qué raro... argentinos pillos).

También podía respirar hondo y bajar los 649 megas encerrados en un solo archivo zipeado. ¡649 megas por módem! NO WAY! Fue así como le solicité gentilmente a un amigo adinerado con cablemódem (tragándome el orgullo, ¡agggh!) que me lo bajara... y al poco tiempo tuve en mi poder un CD de 80 minutos con la preciada mercancía.

Acto seguido, descomprimí e instalé el programa. Luego me conecté, me registré (una pavada; pero que requiere de tarjeta de



Rolo en el lúgubre lobby de su apartamento...

crédito, puesto que la prueba del juego es gratuita durante siete días, y luego hay que ponerse con 13 mangos por mes si se quiere seguir disfrutando de esta maravilla; cosa típica de estos mundillos on-line) y ¡ya está! En pocos minutos, mi agente secreto (configurado con mis rasgos faciales, mi pelo sedoso y largo y mi figura apolínea) estaba practicando puntería contra las bizarras alimañas que pululan por el lugar.

Durante mis primeras tres horas entablé conversación con una agente de nivel 47 (una señorita de 33 años que no quiso revelarme su e-mail) que me explicó de onda cómo se jugaba y me llevó de paseo por la ciudad, oficiando de guardaespaldas. ¡Todo un flash!, ¿se dan cuenta? Tres horas de la vida de alguien que se copó y me instruyó cual maestro Jedi para que alcance los dos puntos de nivel necesarios para abandonar Newbie City (la ciudad donde nacen los peleles que recién dan sus primeros pasos).

Con el correr de los días, comprobaría que Rubi-Ka (el gigantesco planeta donde se desarrolla la acción) está repleto de gente copada dispuesta a ayudarnos y a formar clanes con nosotros. Y de asesinos a sueldo, claro.

Volviendo al tema de la tarjeta de crédito, ers obvio que esta condición puede intimidar a más de uno; pero tanto Dan como yo comprobamos que antes de que se cumplan los siete días uno puede dar de baja su cuenta, y los muchachos de Funcom cumplen su palabra de no cobrarte un mango. ¡Pero no se cuelguen un día de más porque esta gente no perdona a los incautos!

Cabe aclarar, además, que es fundamental darle OK a la opción que se nos presentará

al arrancar el juego por primera vez, y que nos sugiere utilizar unos 500 y pico megas extras de nuestro rígido para "acelerar" la carga de los gráficos y así no perder tiempo mientras jugamos y nuestros compañeros con cable se alejan correteando felices, dejándonos solos en las inhóspitas carreteras de las afueras de Omni City (un lugar peligroso si los hay).

Si van a jugar AO con módem, SI O SI utilicen esta alternativa. O lo lamentarán. Son sólo diez minutos más de espera; pero el que espera, no desespera en este caso.

¿Lag? Sí, hay lag. Lamentablemente puede trepar a 800 e incluso a 1.100 de ping; el juego se arrastra durante algunos segundos cuando esto ocurre. Y hay veces en que seguirles el paso a aquellos jugadores que nos inviten a integrar un equipo será todo un problema. Está clarísimo que en el primer mundo todos fichinean con cable...

Y supongo que AO sólo puede disfrutarse en totalidad utilizando uno, pero no está de más darle una chance con el módem como para experimentar en carne propia toda la magia y fauna del que tal vez sea el más original de estos universos virtuales.

Como el programa consta de misiones individuales (aunque puede participar otra gente comprando en los puestos habilitados en el juego un "duplicador de misiones") y las misiones siempre son más tranquilas que el andar correteando por Rubi-Ka a los tiros y sin sentido, es en ellas donde los usuarios de módem no sufriremos las consecuencias de algún que otro tironcito producto del lagor y disfrutaremos de AO como niños.

Y las misiones nos dan buenos dividendos: armaduras, o nuevas armas (o ambas cosas) y siempre bastante dinero y experiencia; dependiendo, claro, del nivel de dificultad con que las seteemos... así que ¡a juntar valor y a formar parte de la historia del entretenimiento, jóvenes cobayos! Que se acabaron las excusas (aunque sea por siete días).

He dicho.

¡Ah! y nunca lo olviden, mis queridas amebas: si se rompe, no es Irrompible.

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

HALO EN LA XBOX

ROMPE RECORDS DE VENTA

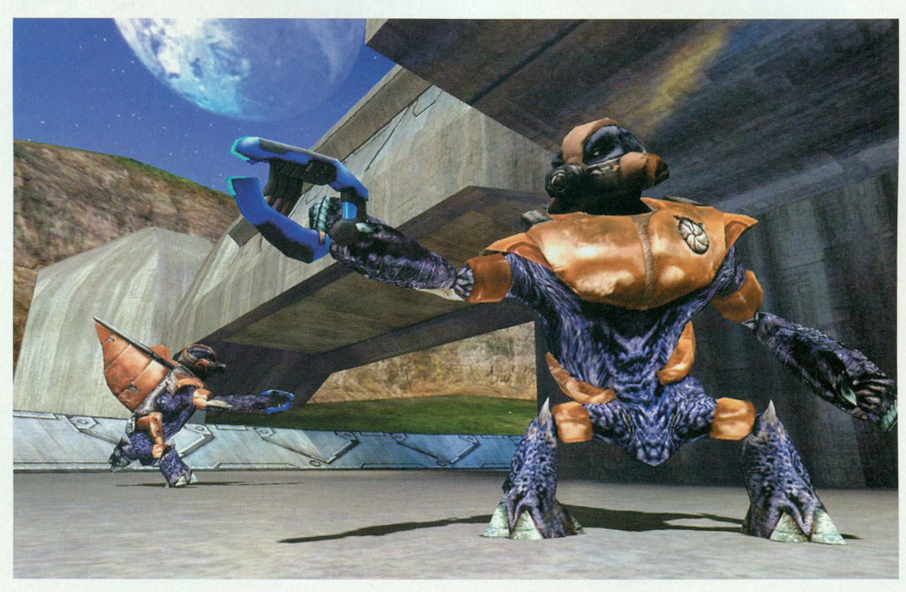
■ Por Durgan A. Nallar

Desde la aparición de la consola de Microsoft, la industria del entretenimiento está cambiando. Ya varios medios calificaron a la flamante máquina como la mejor consola de 2001. Para los jugadores de PC, la Xbox es más significativa que sus competidoras PlayStation 2 y GameCube, porque es la que incorpora un hardware heredado de la tecnología utilizada en la industria de las computadoras personales.

Microsoft la diseñó con inteligencia. La consola utiliza un hardware conocido para los desarrolladores de juegos y obtiene beneficios de la tecnología DirectX. Una compañía no necesita invertir miles de dólares en capacitación técnica para empezar a hacer juegos para Xbox, y el ahorro de tiempo es considerable.

La corporación Gates además selló acuerdos con la mayoría de las empresas productoras de software, asegurándose una gran cantidad y variedad de títulos. Es un esfuerzo que logrará insertar a Microsoft en la industria de las consolas, hasta ahora fuertemente dominada por la máquina de Sony. Y provocará también que la mayoría de los títulos importantes de las PC aparezcan en versiones especiales para Xbox, y viceversa.

Bungie Software fue una de las compañías elegidas para comenzar este ciclo. El esperado *HALO*, desarrollado originalmente para PC pero factible de trasladarse a la consola de Microsoft sin excesivo esfuerzo, acompañó el lanzamiento de la Xbox gracias a un contrato que impone la exclusividad para esta consola sobre las demás. El FPS de Bungie despertó una profunda con-



moción entre los jugadores que adquirieron la máquina. Sus gráficos y jugabilidad rivalizan con lo mejor del género. Actualmente alcanza récords de demanda.

Las virtudes de *HALO* son varias: escenarios al aire libre enormes y bellísimos, una música espléndida, vehículos tripulables, enemigos y acción a raudales; todo con un detalle extraordinario. Además, posee un modo multiplayer cooperativo, en el que dos jugadores pueden hacer la campaña codo a codo, y otro en el que se pueden conectar en una LAN hasta cuatro consolas para un total de 16 jugadores, cuatro por máquina, a pantalla dividida. En este segundo modo multiplayer se puede jugar todos contra todos y por equipos, los vehículos están disponibles en ciertos niveles y hay objetivos como Capture the Flag y Jaggernaut Battles. En el futuro, Microsoft incorporará a la consola la facilidad de conectarse directamente a Internet sin necesidad de una PC. Por ahora, conectando una Xbox a una PC con acceso de banda ancha, es posible jugar vía Internet contra otros poseedores de un equipo similar, usando la utilidad *GameSpy Arcade* más el accesorio de software *GameSpy Tunnel*.

HALO justifica la compra de una Xbox, sin dudas, pero ¿qué pasa con la versión para nuestras máquinas? Efectivamente, Microsoft tiene la exclusividad de *HALO* en el mundo de las consolas, pero todavía veremos la versión especialmente hecha para nuestras PC. No se sabe cuándo, sólo que ocurrirá en algún momento de este año, y que muy posiblemente incorpore modalidades multiplayer adicionales a las nombradas.

BIGONE 2001

EL AÑO SE FUE CON UNA NUEVA SUPER LAN PARTY

Por Diego Eduardo Vitorero

Un año había pasado desde aquel viernes 16 de diciembre de 2000, cuando con Martín, Mariano y Dan entráramos al recinto dónde se hiciera la BIGONE 2000, el primer mega evento para la comunidad de jugadores. Y aquí estábamos de nuevo, medio golpeados. El 2001 fue un año pésimo económicamente, y las nuevas medidas dispuestas por el gobierno, más las ya tomadas, hicieron que el bolsillo del jugador también lo sintiera.

Para quienes no lo saben, la BIGONE es un evento anual que organiza la BairesLan *(www.baireslan.org)*, una asociación civil sin fines de lucro.

En la BO se reúnen los jugadores de diferentes puntos del país con sus propias máquinas, y participan de torneos, desafíos personales y grupales del juego que se les ocurra. Obviamente hay algunos que son preponderantes. Pero la onda del encuentro es divertirse, conocer gente y jugar hasta que los ojos nos queden como dos sandías y las manos se vuelvan chicharrón de tanto apretar botones.

La BIGONE 2001 se llevó a cabo del 14 al 16 de diciembre pasado, y en esos tres días circularon aproximadamente 100 personas.

En términos generales, el evento se llevó a cabo con toda normalidad. Hubo varios torneos de *Quake 3 Arena* 1vs1, *Unreal Tournament*,1vs1, *Wolfenstein* 5vs5 y *Counter-Strike*, los cuales estuvieron organizados, en su mayoría, por Edgardo Rojas, alias Air[X]Wolf, y todos contaron con premios.

Hubo algunos problemas con

el tendido de cables, pero nada que no esté en las leyes del querido Murphy. Había gente que jamás jugó *Counter-Strike*, por ejemplo, pero igualmente se prendió en el torneo. También pasó lo mismo cuando se hicieron las demás competencias. La consigna era simple: divertirse de forma sana y en familia.

Quizá los ánimos nos fueron los mismos del año pasado, quizá circuló menos gente. Pero estoy convencido de que, más allá de todo el tema económico y anímico de la gente, la BIGONE 2001 fue un éxito. ¿Saben por qué? Porque se hizo, y llevar a cabo un evento de estas características, con la situación que atraviesa el país, es un logro.

Las luces se apagaron el domingo cerca de la medianoche. Ayudamos a desarmar el lugar, y creo que todos sin excepción, a pesar del agotamiento, nos fuimos con una sonrisa mientras mirábamos el lugar semivacío.

Una vez más, y a pesar de la adversidad, la BIGONE se había realizado.

LA BIGONE 2001 EN LATINOAMÉRICA

Este año tuve la oportunidad de participar en otros eventos similares a la BIGONE tales como TARREO de Chile y hasta la misma CPL Latinoamérica que se realizó en Rio de Janeiro en el mes de noviembre.
TARREO es un evento que tiene 2 áreas:
1) Area de PCs: que es la zona en que cada persona trae su máquina, se conecta a la red y juega amistosos.
2) Area de Torneos: zona en donde se juegan los torneos en computadoras provistas por los patrocinadores, que tienen las mismas características técnicas. Esto permite que todos los jugadores jueguen en igualdad de condiciones.
Este evento se realiza varias veces en el año en diferentes regiones de Chile con una participación promedio de 250 personas. Cuenta con el apoyo de Microsoft, HP, Gravis, Kingston, 3COM, ENTEL Chile y Canal 13 de Chile. Realizan torneos de *Quake II*, *Quake III Arena* y *Counter-Strike*. Los premios son la parte más débil de este evento. En el último evento concurrieron personas de México, Brasil, Venezuela y Argentina.
La CPL LA (Latinoamérica) es un evento similar a TARREO, con las mismas 2 áreas de juegos. Aunque CPL LA tiene una área de PCs muy pequeña comparada con la de TARREO (50 personas), el área de torneos es levemente superior en cantidad de PCs. La CPL LA tiene como punto fuerte los premios, que son en efectivo y reparten más de $12.000 por evento. Los torneos que realiza son de *Quake III Arena* (última vez que se realiza) y *Counter-Strike*. Este evento se realiza dos veces por año.
La BIGONE 2001 contó con la presencia de jugadores de Tucumán, Mar del Plata y Necochea. La concurrencia se vio disminuida con respecto al año pasado debido a la difícil situación económica que transita la Argentina. Este año se estuvo a punto de conseguir computadoras para el área de torneo. Exceptuando los premios, todo el costo del evento corrió por cuenta de los organizadores, a diferencia de eventos como TARREO y la CPL LA. A la BIGONE le falta mucho camino que recorrer, pero esperamos que este año podamos realizar dos eventos, siempre y cuando los patrocinadores y la situación económica del país lo permitan.

Por Adriano "Rocket" Romero

RUSH, TRAMPAS Y UN DOS CONTRA DOS HUMEANTE

LOS PASOS DEL PRIMER TORNEO DE *STARCRAFT: BROODWAR* HECHO EN ARGENTINA

Por César Isola Isart

Durante el último fin de semana de noviembre, mientras se cerraba la quincuagésima edición de Xtreme PC, se llevaba a cabo en el local de CYM Tech el primer torneo argentino de *StarCraft: Broodwar* organizado por 3DGames Argentina y el Ombu Server. Como no podía ser de otra manera, la revista -que patrocinaba el evento- presenció ese momento y, a continuación, les decimos cómo se desarrolló, qué se vio y cómo vivieron los participantes tal experiencia.

Primer puesto Dibu-Mac (en la foto Mac-Dibu)

Era un dos contra dos; noviembre 24 y 25, las fechas designadas para la primera ronda clasificatoria, la segunda y las finales; cuando el sol estuviera en el cenit, el horario de encuentro. Pero más allá de duelos y de que era un torneo real, la atmósfera era la de un encuentro entre amigos. Y es cierto, muchos se conocían de ya cientos de partidas por Internet, pero también llegaban desde distintas partes de la Argentina, como ser Mar del Plata o Cataratas y querían ganar, no sólo divertirse. También muchas parejas se conocían de jugar en red, otras se vieron por primera vez las caras a la hora señalada. De esta manera se iba preparando el clima para finalmente comenzar a jugar, entre risas y miradas de reojo.

La primera ronda estaba compuesta por cinco grupos de cuatro, de los cuales los dos primeros clasificaban. La segunda, dos de cinco y de nuevo dos clasificados para así llegar a los cuatro finalistas.

Apenas comenzó el torneo, las miradas se enfocaron hacia los partidos que mantenían por un lado Nimrod y Captain, y por otro Virtuous y Mutalisk. Fue una primera ronda que sirvió más que nada para tantear cómo se iba a jugar, no se arriesgó demasiado, y para peor, muchos no conocían el mapa. La primera de las parejas nombradas dio lugar al partido más rápido de la ronda, dado Captain quedó eliminado del escenario casi en el comienzo mismo y Nimrod hizo lo que pudo, pero no fue suficiente. Mientras tanto, los otros dos les ganaban a los chicos de MdP.

En la segunda ronda asumió el control el rush: a partir de acá, prácticamente todos los partidos se definieron a través de un rápido ataque. Por supuesto, siempre hay excepciones; una hora y cuarto duró el enfrentamiento entre la dupla Pato-Rodrigo y Spawn-Kagetora, quienes habían ido con dos amigos, Karell y Squall, los que confesaron después que nunca habían jugado contra oponentes humanos, sino siempre contra la máquina, y a pesar de haber hecho su propio uniforme específico para el evento con el dibujo de Broodwar, quedaron eliminados luego de los tres partidos iniciales.

Para la tercera ronda, Nimrod y Captain ya se habían recuperado, y lograron forzar -y ganar- un desempate para ver quiénes clasificaban en su grupo, dado que había un triple empate en la punta.

La segunda ronda clasificatoria no tuvo sorpresas, los mapas sí eran conocidos, y volvió a reinar el rush.

Y así como nada llegamos a las semifinales, Dibu-Mac Vs Virtuous-Mutalisk y Nimrod-Captain Vs Darklea-Yun. El primero se llevó las miradas de todos, y también las sorpresas; la dupla favorita, la única que se mantenía invicta, caía y quedaba fuera del camino a la gloria. La final estaba decidida, al mejor de tres, Nimrod-Captain Vs Dibu-Mac.

El primer partido fue excelente, como ningún otro en este torneo -y muchos otros-. Una actuación soberbia de Mac y Nimrod especialmente, que se dieron pelea durante tres cuartos de hora. La victoria fue para Nimrod-Captain, pero por desgracia para ellos esa ventaja desapareció rápidamente, cuando en el segundo encuentro un rush fallido los llevó a la derrota. Estaban uno a uno ahora, y quedaba un solo y definitorio partido. Cada uno dio y mostró lo mejor, pero la gloria -y las GeForce- se la llevaron Dibu y Mac. Luego como era de esperarse, los comentarios y las felicitaciones iban y venían. La comunidad de *StarCraft* -más allá de gritos de revanchas, principalmente por parte de Virtuous y Mutalisk- terminó contenta.

¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?

datafull.com

Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos

El equipo de ***XTREME PC*** te mantiene al tanto con las novedades más importantes hasta que salga el número que viene!

INSTALANDO WINDOWS (PARTE I)

WINDOWS 98 Y ME

■ Por Fernando Martin Coun

El mes pasado hicimos un análisis exhaustivo sobre hardware, ahora le toca el turno a los sistemas operativos. Obviamente elegimos la serie *Microsoft Windows*, que si bien está lejos de la perfección, es la más indicada a la hora de jugar por la cantidad de títulos publicados que posee. Intentaremos explicarles paso a paso cómo instalar cada una de las tres últimas versiones, *Windows 98*, *Me* y *XP*, ya que hay una gran discusión entre cuál es la mejor. Unos obtienen mejores resultados con la primera, otros con la segunda, y los que se animaron a *XP*, reconocen que no tiene comparación con los anteriores.

Resguardo de información

Previo a la reinstalación del sistema operativo (SO), hay que proceder con el backup de toda la información crítica y la búsqueda de drivers actualizados para todos los componentes de hardware. No se olviden de los links, carpetas personales de correos, documentos en general y juegos salvados.

Lo más recomendable si se tiene solo un disco rígido es particionarlo en dos unidades lógicas (discos C: y D:) y guardar en la segunda todos los documentos más importantes por si surgen problemas con el SO y necesitan reinstalarlo.

Una vez archivados todos los documentos procedemos con el borrado de la partición y la generación de una nueva por medio del disco de inicio de *Windows*.

Si se animan a abrir el gabinete de la PC

```
Microsoft Windows Millennium
Programa de instalación de disco duro
(C)Copyright Microsoft Corp. 1983 - 2000

Opciones de FDISK

Unidad actual de disco duro: 1

Elija una de las siguientes opciones:

1. Crear una partición o una unidad lógica de DOS
2. Establecer la partición activa
3. Eliminar una partición o unidad lógica de DOS
4. Mostrar información sobre la partición
5. Cambiar la unidad actual de disco duro

Escriba el número de su elección: [1]

Presione Esc para salir de FDISK
```

(antes acuérdense de desenchufar el cable de alimentación), les recomiendo desconectar todas las placas ISA y PCI instaladas, salvo, claro está, la de video. Junto con los discos rígidos extras; si no se atreven, desactívenlos desde el BIOS para evitar borrar los otros discos por error, créanme que les pasa hasta a los técnicos más expertos.

Ahora sí procedemos a reiniciar la PC con el disco de inicio de *Windows*...

Booteo con el disco de Inicio de Windows 98

Si tienen instalado un disco rígido o CD SCSI, utilicen el disco de inicio de *WinMe* (por más que instalen 98), ya que es el único que incluye estos drivers.

Si no leyó la disquetera, verifiquen en el BIOS que la primera unidad de arranque sea Legacy Floppy -la denominación puede variar dependiendo de la versión de BIOS-.

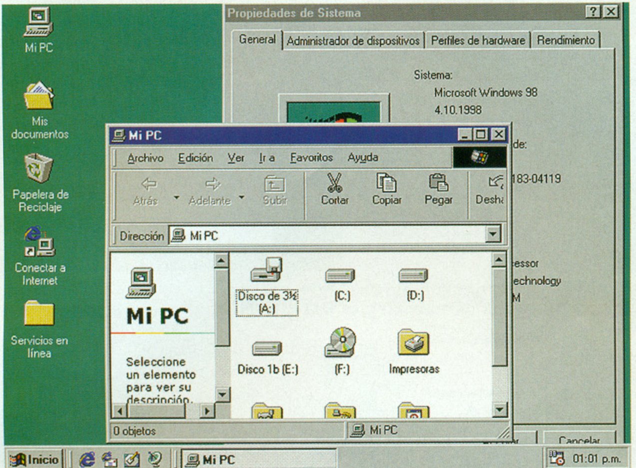
Una vez booteada la PC con el disco de inicio, elegir "Iniciar PC sin compatibilidad con CD-ROM".

Ejecutar el comando *fdisk* desde el prompt de *DOS* activando la compatibilidad con discos grandes. Si dejaron conectado solamente un disco les aparecerán cuatro opciones (una quinta se reserva para seleccionar la unidad HD sobre la que se va a trabajar). Presten especial atención a todas las indicaciones en pantalla ya que estos procedimientos son críticos en la configuración de los HD, que si bien es imposible que dañen la unidad, sí podemos perder información valiosa para nosotros.

Presionar [4] para ver la información de las particiones existentes en el HD, tipo, tamaño, espacio ocupado, etc. Para volver al menú principal presionar [Esc].

Para borrar particiones pulsar [3]. En caso de tener configuradas más de una partición y querer borrarlas a todas, empezar por las unidades lógicas [3], seguir por las particiones extendidas [2] y por último eliminar la partición primaria [1]. Si tienen *Linux* o algún otro SO que no utiliza sistema de particionado FAT (File Allocation Table) y desean eliminarlo, borrar la partición desde particiones no compatibles con *MS-DOS* [4].

En cambio si quieren solamente borrar la información de la partición primaria (generalmente la unidad C:), pueden hacerlo sin



poner en riesgo el resto de la información almacenada en las otras particiones, para lo que deben elegir directamente [1].

Terminado el proceso de borrado, volver al menú principal y seleccionar "Crear una partición o unidad lógica" [1]. El proceso es inverso al borrado, primero se debe crear la partición primaria [1] y después la/s extendida/s [2], en caso de necesitarla/s.

Si ya tienen una partición extendida u otro HD y no quieren particionar esta unidad, utilicen el tamaño máximo, caso contrario deben indicar la cantidad de MB (Mega Bytes) o el porcentaje de espacio seguido del símbolo [%]. Tengan en cuenta de dejar suficiente espacio para la instalación de *Windows* y las aplicaciones que vayan a utilizar ya que una vez que le dieron el tamaño no es posible modificarlo (a no ser que cuenten con herramientas especiales como *Partition Magic*), les recomiendo no menos de 5.120 MB (5 GB).

Para agregar una unidad lógica, presionar [1] desde el menú principal y luego [2], "Crear partición extendida". Mantener el tamaño que aparece en pantalla (para completar el HD) y aceptar. Automáticamente nos pregunta si queremos crear la unidad lógica correspondiente, por lo que volvemos a elegir el tamaño indicado.

Salimos con [Esc] hasta el prompt y reiniciamos eligiendo la opción "Iniciar PC con compatibilidad con CD-ROM".

Para dar formato al disco rígido tenemos que escribir el comando *format c: /c*, donde 'c:' indica la unidad lógica y '/c' verifica los clústeres dañados. Una vez terminado proceder con el formateo del resto de las unidades que crearon cambiando el valor 'c:' por el nombre que corresponda, por ejemplo, 'd:'. Para evitar formatear alguna unidad en la que tengamos datos, lo mejor es hacer un *dir* antes de cada *format*, para verificar que esté vacía.

Una vez terminado el proceso de formateo, insertar el CD de instalación de *Windows 98* (versión full, no actualización; para identificarlas, la que necesitamos tiene dentro de la carpeta 'win98' el ejecutable *instalar.exe*) para copiar los archivos de instalación al disco rígido para evitar problemas y acelerar el proceso de instalación.

Seguir los siguientes pasos en orden: *c:*, *cd* (nos ubica en el raíz de la unidad C:), *md win98* (crea la carpeta 'win98'), *cd win98* (nos movemos a la carpeta recién creada), *f:* (unidad de CD por defecto, verificar que sea la correcta), *cd win98* (nos ubicamos en la carpeta que contiene los archivos de instalación de *Win98*), *copy . c:* (copia todos los archivos del CD a la carpeta recién generada), c:.

Si siguieron los pasos correctamente tienen que estar parados en la carpeta 'win98' de la unidad C: que acaban de crear. Para comenzar con la instalación escriban *instalar*.

Instalación de Windows 98

ScanDisk comprobará que las unidades estén libres de errores para luego continuar con la instalación. Elegir la carpeta predeterminada de instalación (c:\windows) y el modo de instalación "Predeterminada" o "Personalizada" si quieren elegir individualmente los componentes de *Windows*. Lo que sigue es la copia de los archivos de la carpeta que crearon a 'c:\windows'; una vez finalizado este proceso, sacar el disquete y el CD y reiniciar la PC.

El tramo final de instalación incluye la detección de los dispositivos de hardware y configuración del SO. Una vez terminado *Windows 98* iniciará por primera vez, intentando detectar los dispositivos que no pudo configurar anteriormente, así que estén atentos y con los drivers en mano.

Carga de drivers, actualización y configuración

Es muy importante seguir un orden lógico en la instalación de los drivers una vez instalado el SO. El primer paso es instalar los que acompañan al motherboard, seguido de la instalación de *DirectX 8.1* (XCD 50). A continuación proceder con los drivers de la placa de video y la configuración del monitor.

Si quitaron las placas del CPU, comiencen a agregarlas una a una instalando los drivers correspondientes según la indicación de los manuales. Si no las quitaron, simplemente instalen los drivers.

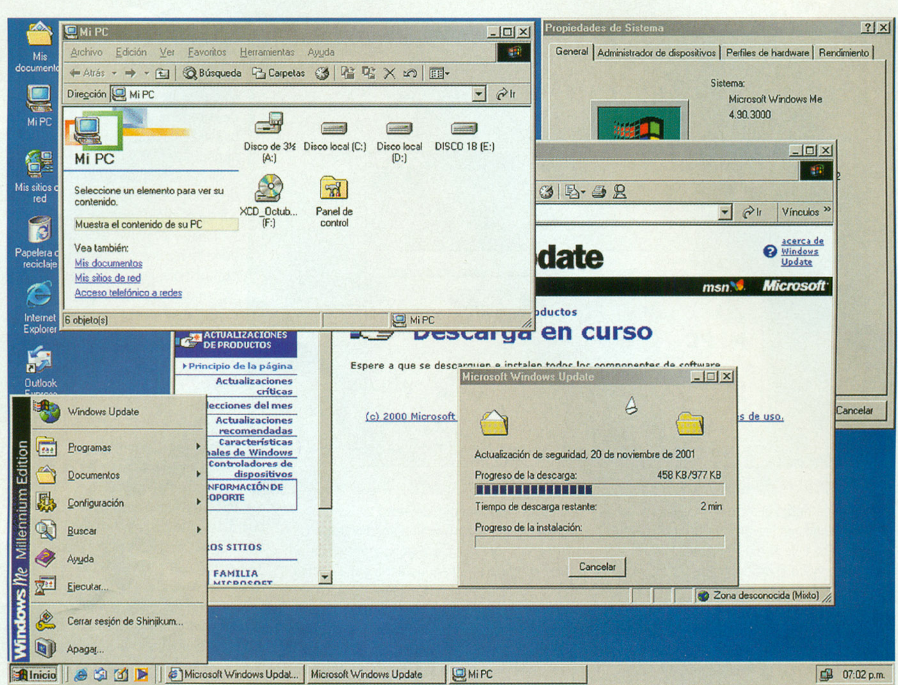
Una vez terminado el proceso de configuración de hardware, verificar en Inicio -> Panel de control -> Sistema, solapa "Administrador de dispositivos", que no haya ningún conflicto (los que tienen problemas aparecen con un signo de interrogación amarillo).

Cuando no queden más drivers por instalar procedan con *Internet Explorer 6.0* (XCD 48) seguido por *MS Java Virtual Machine* (XCD 50) y *Windows MediaPlayer 7.1* (XCD 48).

Si les interesa, también pueden agregar algunas aplicaciones de *MS-DOS* como el *QBasic* desde el CD de instalación ('tools\oldmsdos') copiándolas en: 'c:\windows\command'.

El próximo paso es configurar la conexión a Internet para bajar las actualizaciones de *Windows Update*. Hay un total de 5,06 MB correspondientes al Paquete de actualizaciones críticas y a la Actualización del sistema de *Windows 98* (se instala uno por vez). El resto de las actualizaciones no son críticas y no afectan al rendimiento o seguridad del sistema.

Para terminar con las configuraciones, resta por meter mano a ciertos parámetros



que mejoran el rendimiento general. Desde "Panel de control" ir al icono "Sistema", solapa "Rendimiento". Presionando sobre el botón "Sistema de archivos..." ir a la solapa "Disco duro" y elegir "Servidor de red" en "Función típica de este equipo"; en la solapa "Disco", desmarcar "Buscar nuevas unidades de disco cada vez que inicie su PC"; y en la solapa "Disco extraíble" marcar "Habilitar escritura en caché en segundo plano en unidades de disco extraíbles". Volviendo a la solapa "Rendimiento" seleccionamos el botón "Memoria virtual..." donde elegimos "Permitir especificar la configuración de memoria virtual" seleccionando como "Disco duro" a la unidad "C:\" si no tenemos otro disco rígido. El "Mínimo" y "Máximo" deben ser iguales al doble de la memoria RAM, aunque con 500 es más que suficiente. Una vez terminadas todas estas configuraciones reiniciar la PC.

Por último ejecutar el *Desfragmentador* para ordenar los datos almacenados en las unidades y optimizar el rendimiento.

Otras aplicaciones

Los procedimientos llevados a cabo hasta ahora alcanzan para poder jugar con la PC, pero tal vez necesiten agregarle más aplicaciones para realizar otras tareas.

En caso de utilizar *Microsoft Office*, conviene instalarlo a continuación de los pasos enumerados. La versión *2000* será necesaria actualizarla, primero, con el SR-1a (disponible desde *http://officeupdate.microsoft.com/latam*, de 26 a 40 MB) y luego con el SP2. Para la nueva versión *XP* (que muchos piensan erróneamente que solamente puede ser instalado bajo *WinXP*), acaba de salir a mediados de diciembre de 2001 el SP-1. Estos service packs corrigen, en su mayoría, problemas de seguridad y performance de varias de las aplicaciones incorporadas en el paquete de *Office*.

A continuación se recomienda instalar algún software antivirus y actualizarlo vía web. El orden del resto de las aplicaciones es indistinto y depende de las necesidades de cada uno.

Instalación y configuración de Windows Me

El proceso es exactamente el mismo que para *Win98*, con la diferencia de que no hace falta copiar los archivos de instalación desde el CD de *WinMe* ya que él mismo los copia durante el proceso de instalación en la carpeta 'c:\windows\options\install'.

Tampoco disponemos de las herramientas extras de *MS-DOS* en el CD de instalación.

Las actualizaciones de *Windows Update* suman solamente 1,39 MB y corresponden al Paquete de actualizaciones críticas, Paquete de actualización de caché para discos duros IDE y la Actualización de restaurar el sistema.

Las configuraciones de rendimiento también son las mismas. Para terminar, también correr el desfragmentador de discos.

En el próximo número

El mes que viene explicaremos paso a paso la instalación de *Windows XP*, que difiere bastante al método utilizado en esta primera mitad del artículo y también analizaremos las diferencias en rendimiento y las ventajas y desventajas de estas tres versiones hogareñas de *Windows*.

SNK ESTÁ MUERTO. VIVA... ¿PLAYMORE?

Capcom no lo puede creer. Cuando menos lo pensaba apareció una empresa llamada PlayMore, que puso los billetes en la mesa y está a punto de adquirir todo el material y personajes de SNK, justo en el momento en que la famosa compañía creadora de la serie *Street Fighter* pensaba desarrollar los personajes de *King Of Fighters* o, quizás, seguir adelante con *Metal Slug* por medio de terceras partes.

Playmore es una empresa dedicada a la manufactura de Pachinco; ¿vieron esas maquinolas donde uno apuesta de a moneditas? Bueno, a eso se dedican los posibles nuevos dueños de la segunda compañía más famosa en cuanto a fighters 2D.

Sin embargo, Capcom está intentando quedarse con todos los personajes de la calaña de Terry Bogard y demás, quizás para continuar a su antojo con los juegos *SNK Vs. Capcom... ¿Vs. Playmore* ahora?

En fin, que se peleen todo lo que quieran con tal que sigan sacando juegos. Mientras tanto, disfrutemos de los títulos de la difunta empresa.

Metal Slug 3 (izquierda) y King of Fighters 2000 (derecha) son alguna de las novedades.

Sengoku 3, un Final Fight del 2001.

Aprovechándose del muerto

Como la mayoría de ustedes sabrán... erm... bueno, les cuento ya que estamos. SNK no es precisamente una compañía que saque muchos juegos por año, por lo que la gente que está en el ambiente de la creación de emuladores especializados en Neo Geo siempre se quedaba caliente, por una regla marcada por los autores del famoso *M.A.M.E.*, la cual consistía en que los juegos nuevos o de un año como mucho no estarían soportados por el emulador hasta que pasarán al menos dos años aproximadamente. Esto sucede con las versiones públicas del emulador, ya que muchas veces se deshabilita los drivers de esos juegos en particular hasta que pase un tiempo prudente como para que SNK, en este caso, no les golpee la puerta acompañado de los hombres de negro o azul... o con chapa, bah.

¿Qué sucedió? Apenas comenzaron los rumores de la quiebra de SNK aparecieron los "dumps" o imágenes de las ROMs de juegos de este mismo año inclusive. Pero no había emuladores que las soportasen, más con la regla establecida por los autores de *M.A.M.E.*, que por otro lado me parece correcto, pero ése es otro tema.

La herencia

Mientras está en el limbo, veamos a qué podemos jugar de SNK y con cuáles emuladores:

2001:
Sengoku 3
Zupapa

2000:
Metal Slug 3
Garou - Mark of The Wolves (versión full)
King of Fighters 2000 (todas las versiones)
Nightmare in the Dark

Hay muchos más juegos que no son de SNK y que no habían sido "dumpeados" por las razones que les comenté y que valen la pena.

Todos estos juegos pueden jugarlos con un excelente emulador para Windows llamado WinKawaks, que pueden descargar desde **http://kawaks.retrogames.com**. En el caso de las ROMs, la historia es la de siempre, pero para no dejarlos colgados visiten Emulatronia, una gran página en español dedicada a la emulación, **www.emulatronia.com**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO SIGUE DESAPARECIDA DE LA ARGENTINA

Por Erica Núñez Boess

A esta altura, miles de fanáticos de la obra de J. R. R. Tolkien seguimos a la espera de poder disfrutar de la versión fílmica de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*), cuyo estreno en nuestro país se fue retrasando durante todo enero. Los mismos fanáticos que desde hace meses persiguen a través de Internet cualquier dato (oficial o no) disponible sobre la producción, adaptación del texto, y cualquier otro detalle referente a la película.

Bajo la dirección de Peter Jackson, con un elenco que reúne actores famosos, y otros no tanto, la recreación del viaje de Frodo y compañía requirió, además de una fuerte inversión monetaria, un desarrollo tecnológico impresionante. Y no es para menos. Reproducir en la pantalla un mundo tan extenso, y de forma que deje a los espectadores conformes, no es tarea simple.

Para el diseño de los distintos escenarios, la compañía WETA Digital (encargada de los efectos por computadora) llamó a los artistas Alan Lee y John Howe, quienes ilustraron las versiones más conocidas de *El Señor de los Anillos* y son verdaderos fanáticos de Tolkien. Su trabajo comenzó con bosquejos y pruebas, y terminó en la construcción de más de 60 escenarios en miniatura y unos cuantos más en escala real.

Tanto para los escenarios grandes, como para la construcción de los miles de cascos, armaduras y muchos otros objetos de utilería, utilizaron espuma de poliuretano, con una técnica similar a la aplicada para sofocar incendios en el mar.

Para que tengan una idea del trabajo manual que requirió la película, los artesanos y especialistas en armamento medieval contratados tuvieron que construir más de 900 armaduras, más de 200 armas de goma, más de 100 armas artesanales especiales, más de 20.000 elementos de uso cotidiano hechos a mano, y más de 1.600 pares de prótesis de pies y orejas, con medidas y formas individuales.

Otro dato interesante fue la adaptación de la altura de los hobbits. Como es evidente, si bien los actores elegidos para esos roles no son muy altos, no llegan a tener la estatura de Frodo, Sam o Pippin. Para lograr una altura acorde a la descripción de Tolkien, los hobbits fueron filmados casi enteramente por separado, y reducidos digitalmente, para luego ser agregados al film.

También existen personajes creados enteramente en forma digital, como es el caso de Bárbol (Treebeard en la versión en inglés), el Balrog y Gollum. Y para que esto no resulte evidente a simple vista, sus creadores tuvieron que utilizar una nueva tecnología, que permite recrear el movimiento de articulaciones y músculos auténticos. E incluso se vieron obligados a estudiar libros de anatomía para lograr una imagen más realista.

Para darle un toque especial, convocaron a lingüistas y expertos en las obras de Tolkien para insertar algunas porciones de diálogo en los diferentes lenguajes creados por el autor. De esta forma, los actores se vieron obligados a aprender a hablar la lengua de los elfos, que nunca ha sido utilizada antes, y a emplear los distintos acentos y dialectos específicos de cada raza.

Como pueden ver, todos los esfuerzos han sido puestos en no defraudar las expectativas de los miles de entusiastas que han esperado con ansias, y durante mucho tiempo, este estreno.

ACCION / ARCADES

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Ejecuten el juego con la siguiente línea de comando: **wolfsp.exe +set sv_cheats 1**

Una vez dentro del juego, podrán utilizar los códigos ingresándolos en la consola que se abre con la tecla "~"

/god
Modo Dios
/notarget
Los enemigos no atacan
/give all
Todas las armas y municiones
/give armor
Armadura
/give health
Energía
/give stamina
Stamina
/give ammo
Munición
/nofatigue
Stamina ilimitada
/kill
Suicidarse
/cg_uselessnostalgia 1
Interface del *Wolfenstein* original
/give #
Obtener ítem # (Ver lista)
/spdevmap X
Ir al mapa X (Ver lista)

Nota:
Si por alguna razón los códigos no funcionaran, prueben lo siguiente:

1. Creen un archivo llamado "**user.cfg**" dentro de la carpeta Main. Editen ese archivo con el siguiente texto **set sv_cheats 1**.
2. Ejecuten el juego con la línea de comandos: **wolfsp.exe +set sv_cheats 1**

Lista de ítems
panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health

Nombre de mapas

escape1	rocket	boss2
escape2	baseout	dam
tram	assault	village2
village1	sfm	chateau
crypt1	factory	dark
crypt2	trainyard	dig
church	swf	castle
boss1	norway	end
forest	xlabs	

ALIENS VS. PREDATOR 2

Mientras juegan, presionen [Enter], escriban algunos de los siguientes códigos, luego presionen [Enter] nuevamente para activar su correspondiente función. Si lo hicieron correctamente, escucharán el sonido de uno de los Predators cambiando de visión.

<cheat> mpcanthurtme
Invencibilidad si/no
<cheat> mpschuckit
Todas las armas y municiones
<cheat> mpsmithy
Armadura llena
<cheat> mpkohler
Munición llena
<cheat> mpsixthsense
Atravesar paredes si/no
<cheat> mpicu
Vista en tercera persona si/no

PROJECT EDEN

Modo de trucos
Ejecuten el juego con la siguiente línea de comandos: "eden.exe -cheat". Durante el juego, presionen el botón derecho del mouse para ver el menú de operaciones. Hagan click en el signo de admiración para entrar al menú de trucos de cada uno de los personajes.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Selección de nivel
Activen el código "**harrydebugmodeon**", luego vuelvan al menú principal.

Trucos
Mientras juegan, usen alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

harrydebugmodeon
Modo Debug; presionen [F7] para desactivar
harrygetsfullhealth
Recuperar energía
harrysuperjump
Super saltos
harrynormaljump
Saltos grandes
harrytriggercheat
15 frijoles
harrykoresh
Desconocido
harrysuperkoresh
Desconocido
harrykorwalk
Desconocido

Frijoles Bertie Bott
Recolecten la siguiente cantidad de frijoles *Bertie Bott* para habilitar un ítem especial escondido detras de un retrato en Hogwarts:
50 Frijoles Amarillos: Nimbus Two Thousand
70 Frijoles Azules: Guantes para Quidditch
80 Frijoles Verdes: Tarjeta
100 Frijoles Rojos: Advanced Flipendo

ESTRATEGICOS

S.W.I.N.E.

Presionen [SHIFT] + [ENTER] para ver la consola, luego escriban:

smarten
Incrementa ranking de la unidad seleccionada
mo money
1000 Creditos adicionales
quicker than death
Matar enemigos de un solo disparo
blitzkrieg
Saltar de nivel
instant delivery
Obtener unidades rapidamente
show fps
Ver cuadros por segundo

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Presionen [Enter] y escriban los trucos que deseen:

SKYWALKER
Ganar misión
TARKIN
Destruir todos los enemigos
FORCEFOOD
+1000 Comida
FORCENOVA
+1000 Nova
FORCECARBON
+1000 Carbon
FORCEORE
+1000 Ore
FORCEBUILD
Contrucción rápida
FORCEEXPLORE
Revelar Mapa
FORCESIGHT
Sin niebla
SIMONSAYS
Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#
#=1-8 para destruir oponentes

CORREO

NUESTROS INCANSABLES LECTORES NOS DAN CON UN CAÑO

¡Hola, queridos lectores! Después de la terrible partuza de fin de año (realmente no sabemos exactamente qué festejábamos, pero sí debemos reconocer que se nos fue la mano con el etílico, como bien contó DaN en el anterior Correo) estamos nuevamente reunidos para compartir opiniones con ustedes, incansables seguidores de este apasionante mundo. Veamos...

FANA DE XPC Y EDIFIER

Hola, amigos, mi nombre es Juan y es la primera vez que escribo.

Les comunico que los sigo desde el número 4 y me pongo ¡reeeloooocooooo! cuando no llega la nueva.

Pero paso a comentarles que, no sé si lo harán por algo en especial, pero desde que no sale más la PC Juegos Uds. ya no ponen 2 CDs en la revista, pero hete aquí que el precio es el mismo que si viniera con dos, cosa que Uds. bajaban a $6,90 cuando venía uno.

Este tema ya lo comentamos anteriormente, pero tiene que ver con los costos extras que nos han endilgado (a las editoriales) desde que el excelentísimo superministro de economía generó unas preciosas medidas económicas que no han hecho otra cosa que arruinar un poco más a la gente). Antes, por ejemplo, las publicaciones no pagaban el IVA, y de golpe...

Con respecto a que no saben cuál es la mejor opción para parlantes de PC yo les recomendaría que vean la página *www.edifier98.com.ar* o *www.edifier.com* que ahí tienen la mejor calidad en parlantes de madera diseñados bajo normas THX (LucasFilm) y Dolby Digital EX (estrenado en *Episodio I*) al mejor precio. Esto suena a que tengo intereses en la empresa Edifier pero lo digo porque conocí la marca y al toque me compré unos parlantes de la c... de la lora, tienen unos que salen $200 y son 5.1 de madera y son perfectos para la Live! 5.1 con mejor calidad y fidelidad que los Creative Cambridge 3500, que salen $500. Yo soy fanático de Creative pero la verdad es que no le llegan ni a los talones en calidad ni precio ni potencia, por supuesto que si Creative no le llega a los talones tampoco le llegan Jazz y Altec ni nada como eso. Sinceramente les recomendaría que hagan un test con estos productos y les comuniquen a todos los lectores lo buenos que son estos equipos, sólo para alimentar mi ego y que me den la razón en el próximo número y para que los que se los compren los disfruten como yo.

Casualmente, en casa tengo en una de las computadoras unos parlantes de Edifier, el modelo R1000tc (con caja de madera) y debo reconocer que suenan como la lora que vos mencionás. En su momento me salieron algo así como 100 pesos (o dólares), y hay que reconocer que tienen una calidad impecable.

Les agradezco la atención. Saludos.

Juan Edifier

es una jodita... :)

VOS TE LA BUSCASTE

"*Un saludo al amigo Tini, que hace mucho no escribe ni nada*"

Sr. Nallar, usted se lo ha buscado, muhahaha (® DaN =P).

Ante todo, congrats por los 50 números, y espero que sigan así hasta los 100... eso estaría grosso. La verdad que me siento orgulloso de poseer exactamente... mmmh... (Inicio --> Todos Los Programas --> Accesorios --> Calculadora --> 50 - 12 = ¡38!) Juas...tengo 38 números de XPC, y están todos muy bien cuidaditos por ahí tirados. En este mismo instante cuento 7 XPC's esparcidas por toda la pieza... a ver... dos en el escritorio, una se asoma por abajo de la cama, una en el sopi, otra en la silla al lado mío (#50) y un par tiradas al lado del CPU, jeje... tendría que hacer orden algún día.

¡Upa, ya me olvidaba, mil gracias Dan por poner en el XCD el *Jetpack*! Es LA maza ese juego. Vos, lector, si estás leyendo esta carta (si la publican, je) y todavía no sabés lo que es el *Jetpack*... es porque no revisaste bien el XCD, así que media pila, desempolvá el CD y ponete a jugar, no sabés lo que te perdés... (chivo: *www.tinisan.8k.com/jetpack* y muuuchos niveles para bajarse).

Bueno, ahora sí, para que no sea tan offtopic el mail ("off-topic", grr... odio esa palabra) acá les pregunto algo PC-Related:

Cuando era chiquito me acuerdo que jugaba al *Myst* en mi casa con un amigo (saludos para Carlos) y una día llegamos a una parte que Atrus nos hablaba mucho (no entendí nada yo, era chiquito y tenía 0 inglés) y después nos mandaba a la Isla... pero no sabíamos qué había que hacer. Así que lo dejamos ahí. Un amigo me dijo que ahí se terminaba el juego... pero no sé, esperaba que alguno de Uds. supiera decirme si realmente tuve el honor de terminar el *Myst*.

Mirá, Tini, para serte sincero no tengo la menor idea si así termina el *Myst*, pero para asegurarnos voy a preguntarle a DaN, que creo es el único ser de este país que ha jugado al tan comentado juego...

[N. del Ed: Hola, Tini. Este pelado bruto no jugó más que juegos de tirines y a Barbie Fashion Designer. *Sí, ahí termina, cuando te mandás por la chimenea y hablás con Atrus.]*

TiniSan

P.D: Un saludo para el 26... que todavía le debo el desafío al *Blobby Volley*... jiji.

P.D.2: Y otro saludo para Diego Vitorero... que pobre, siempre lo molesto mientras trata de hacer una review como la gente... (nótese la palabra: "trata" =P).

NUNCA ME IMAGINE QUE...

Hola, mi nombre es Marcos y tengo ya demasiados años (19), disculpen es que me estÁ agarrando el viejazo...

¿El viejazo con 19 años? ¿Y a nosotros que nos queda? :(

...ya no quedan elogios para describir el gran trabajo que hacen con la revista, si bien la calidad de las hojas es menor que antes y trae un CD menos , por razones obvias y ya explicadas, la calidad de la información y el siempre muy buen humor de ustedes cada vez es de mejor calidad, por lo que espero que nunca desaparezcan.

¡Che, las hojas siguen siendo las mismas! ¡A veces las cambian en la imprenta porque

no se consigue el papel, pero es el mismo! sniff...

Bueno, seguro se preguntan a qué viene el título, se los voy a terminar, nunca me imagine que me iba a gustar un juego de estrategia, sí, nunca lo pensé ya que siempre los critiqué de aburridos y sin emociones, pero *Age of Empires II* me demostró lo contrario, si bien no es de lo último; nunca pensé comprarlo por mis viejas restricciones sobre estos juegos, pero la verdad que me atrapó desde un comienzo. Antes que éste me compré *Commandos II*, que las arañas están aprovechando al máximo, ya que ese sí que me parece un juego aburrídisimo.

Seguramente van a ser casi contados los juegos de este tipo que me gusten, pero por lo menos "voy a saber comprender mejor a los que son fanáticos de este género así como yo lo soy de los FPS" (Amén).

Bueno como ya lo dije en mis otros dos mails anteriores, espero que publiquen este mensaje y les dejo mi mail para que la gente, especialmente de Campana, Pcia. de Bs. As., me mande algún mail: *cs_of@hotmail.com*

Chau y nuevamente felicitaciones.

P.D: Me olvidaba, ¡FELICES FIESTAS! y aguante CAMPANA.

PROGRAMADOR DE JUEGOS SOLITARIO

Queridos Amigos de XTREME PC:

Les escribe Agustín Benavidez, un humilde e inofensivo técnico electrónico, programador, animador 3D, aficionado al dibujo de cómics y muy estudioso de la API de Microsoft DirectX 8. Quería contarles que en estos momentos, a pesar de mis dificultades económicas y la de mi familia, aún continúo desarrollando un juego de simulación de naves de combates 3D, ya que este es mi género favorito.

Aún estoy puliendo el engine, el cual lo he programado en C++ y Assembler, por lo cual tiene una buena velocidad, y en el juego ya se puede combatir con otros enemigos, pero a pesar de todo tengo un problema: ESTOY SOLO EN ESTO. Y si bien estoy seguro que puedo hacerlo todo solo, obviamente me llevaría un año más ¡mínimo!, por eso les quería pedir que publicaran este mail para que alguno que esté leyendo y sepa algo de *3DStudio Max* o de programación gráfica o quiera patrocinar el juego (léase $) y quiera unirse conmigo, pueda contactarme por medio de mi e-mail (*AgusBena@Terra.com.ar*), así (si Dios quiere) todos los argentinos podemos tener el orgullo de tener nuestra posible compañía de videojuegos.

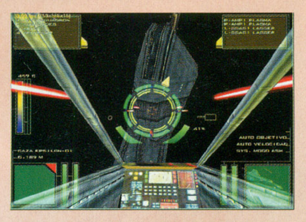
P.D.:Les envío unas screenshots del juego, el cual como podrán observar muestra mapas de texturas, una simulación física semi-realista del vuelo dinámico en el espacio, detección geométrico-precisa de colisiones, efectos de iluminación como lens-flare y más, cabina virtual, 4 tipos de armas, enemigos con inteligencia artificial y otras cosas más.

P.D.2.: Las screenshots de la nave de combate no la muestro del todo porque no sé hasta qué nivel de elementos que componen un juego pueden registrarse como derecho de autor.

Un saludo de AgusBena y nunca cambien porque tiene la mejor revista de videogames de la Argentina.

AgusBena

Agus, acá ponemos una foto de tu juego para que nuestros amigos lectores lo vean, y se decidan a darte una mano para que puedas terminar este tan prometedor juego... Y no te olvides de mandarnos la versión final para que la revisemos, ¿eh?



NATY, FANATICA DE LOS FICHINES

Le digo hola a la mejor revista del mundo. Soy Naty, una fanática de todo lo que tenga que ver con las compus y las consolas.

Les tengo una pregunta: ¿Quién dijo que a las chicas no les gustan las cosas divertidas como las compus? Puede ser que haya chicas que no les gusten esas cosas pero yo soy una excepción. Quiero decirles que sigan así. Y les tengo otra pregunta, esta vez una que vale la pena: Para ustedes, *¿Diablo: Lord of Destruction* es uno de los mejores juegos de la historia, tanto como *Age of The Empires II: The Conquerors*?

Mirá, Naty, a mi particularmente me encanta *Lord of Destruction*, y sí está entre los mejores juegos de la historia. Lo mismo *Age of Empires II*... sin embargo, hay otros juegos que los superan o son igualmente buenísimos. Te recomiendo probar la saga *Baldur's Gate*, a ver si te gusta el rol más fuerte, y *Empire Earth*, analizado en este mismo número.

Espero que sí porque son mis juegos preferidos, claro, junto a *Resident Evil 2*. Bueno, sigan así porque van muy bien. Les quiero avisar que sólo tengo 11 años y que mis notas son bajas porque debe haber algún que otro "HORROR" de ortografía.

La carta está muy bien, es más, tiene muchos menos errores que los de la mayoría de nuestros lectores...

Y, háganme un favorcito más: ¿Me pueden decir cuál juego novedoso les parece que se convertirá en un clásico? Es que estoy haciendo una página web sobre compu y música. Son las únicas cosas que me gustan.

Creo que *Medal of Honor: Allied Assault*, si todo avanza como esperamos, puede convertirse en uno de esos juegos clásicos, como lo es (por ejemplo) *Half-Life*.

Un beso a todos y mándenles saludos a mis amigos del cole. ¡¡¡No cambien ustedes, XTREME PC!!!

¡Un saludo a tus amigos del cole, y quedate tranquila que no pensamos cambiar!

Con Cariño,

Naty

P.D: No saquen jamás "Los Irrompibles" y "El Lado Bizarro", porque me cago de risa leyéndolos. Denle un beso a Santiago Videla de mi parte porque me cago de risa con lo que escribe (¿De dónde habrán sacado "Euroman" o "Big Brother 2"? Me da vergüenza que existan tipos que hacen juegos como esos...)

A Santiago, más que vergüenza, le da bronca que haya compañías que saquen juegos que le hagan perder su precioso tiempo... *[N. del Ed: Bah, algo tiene que hacer el Oso, sino se la pasa comiendo miel.]*

VOODOO 5

Mi nombre es Leonardo Solozabal (22).

Les comento que soy su cliente hace aproximadamente 2 años, y desde ese tiempo que espero con ansias cada mes para poder leer sus graciosas y acertadas notas sobre los últimos juegos de PC. Admiro mucho la experiencia que se refleja en cada columna, en especial la de Moki, para con

estos programas que nos atan frente a la pantalla. Felicito y agradezco el esfuerzo que cada integrante de XTREME PC vuelca sobre la mejor revista sobre juegos que he leído. Por otra parte me gustaría hacerles una pregunta:

Tengo una Voodoo 5 y desde que la instalé la utilizo con la configuración predeterminada. Lo que me gustaría saber es si hay alguna mejor manera de exprimir al máximo su calidad de imagen y rendimiento. Muchas Gracias.

Acá te doy un link para que puedas bajarte un par de programitas para sacarle el jugo a tu Voodoo 5. ¡Ojo! El overclocking (hacer que el chip trabaje a mayor velocidad, para decirlo en criollo) hace que los procesadores de tu placa se recalienten, lo que puede hacer que deje de funcionar PARA SIEMPRE, así que a hacerlo con cuidado (y con un buen cooler). El link es: www.voodoofiles.com/type.asp?cat_id=13

Todo seguido, así como está.

P.D: *Max Payne* es un juegazo y el Dr. Picor tiene razón, se merece un 90% mínimo.

NO SE QUE ES MEJOR, LA CURA O LA ENFERMEDAD

Hola XPC, quiero decirles que la revista es muy grossa y que la compro mes a mes desde el N° 9.

El otro día estaba leyendo como es costumbre la XPC y vi una carta mandada por Diego que decía que tenía un problema con el *WIN*, bueno le digo que el problema es efectivamente la RAM y que para poder arreglarlo la vas a tener que sacar y poner otra o bien sacar la que esté funcionando mal y dejar la sana.

Digo esto por experiencia propia, a mi me pasaba exactamente lo mismo.

Como verán el título no tiene nada que ver con lo que escribí, pero todo se relaciona. Yo para solucionar el problema que tuve con la RAM, hice un quilombo de aquellos hasta que me di cuenta, bah, me dijeron.

Todo empezó cuando tenía "el *WIN* ME-arruinó". Era feliz hasta que se me empezó a colgar la PC y tenía una inestabilidad de pu... madre, formatié, instalé y desinstalé mil cosas pero la cosa seguía igual. Hasta que un día me llegó a mis manos el glorioso *Windows XP* que prometía estabilidad al mango. Sin más esperanzas lo instalé, pero apareció un inconveniente, era que en el medio de la instalación se colgaba. Ustedes no se imaginan como me acordé de toda la flia de BILL.

Al otro día decidí llamar al soporte técnico que ofrecía Microsoft y me dijeron que el problema de los cuelgues era la RAM, según me habían dicho. Saqué la RAM y dejé una y así fui poniendo las otras hasta que el win se colgó y efectivamente esa RAM o, como la llamo ahora, Plaquita del Demonio, estaba dañada. En este momento en vez de tener 384 MB, tengo unos miserables 320 MB. Muhahaha.

Ahora he vuelto a ser feliz con la estabilidad que ofrece *WIN XP*, pero hay un inconveniente, es que no tiene drivers adecuados para mi placa gráfica o mejor dicho no es compatible. Les comento que tengo una Teppro GeForce DDR 256, es muy buena aunque sea un poquito viejita. Ustedes pueden creer que el *Win* ofrece compatibilidad para todas las placas de Teppro menos la mía y la anterior que es la GeForce 256, es decir sin el DDR.

Entonces, cuando tenía el *Win Me* con el problema de la RAM los juegos se me cerraban y ahora con el otro ni los puedo jugar. No sé que es mejor, la cura o la enfermedad.

Lo único que les pido es que me ayuden (HELP) a solucionar este problema y que me digan si tengo que esperar a un controlador que me funque o tengo que volver al *Win ME*.

Saludos

Sebas (Reggy)

Mirá, Sebas, creo que la solución a tu problema es que instales los drivers de Nvidia que se conocen como de "Reference", que no están certificados por MS ni por Teppro, pero que seguro te tienen que andar, aunque *Windows* te diga que no te recomienda instalarlos.

De todas formas, y para no tener problemas, hacé un "System Restore" antes de instalar los drivers. ¡Cualquier problema, volvés para atrás y santo remedio!

STRONGHOLD

Welcome, Sire!... your Stronghold await you...

¡Sí! Vamos car... por fin encontré lo que estaba buscando. Después de un largo camino en la búsqueda de nuevas alternativas en expander los límites de mi imperio, encontré a *Stronghold*. Recién, hace poco más de un año, me había deleitado a full con *Sudden Strike* pero buscaba algo nuevo.

Me revoloteaba hace tiempo la idea de jugar Sim y RTS seriamente en un mismo juego con rasgos a *AoK* o *WC* mezclado con algo así como *Heroes III* con dosis de *Caesar*. ¡Esta gente me sacó la idea de la cabeza e hizo este juego para mí! :) Si bien la base es la misma de cualquier decente RTS, la de construir una economía fuerte y que acepte derroches es lo que más me impresionó, es que le tengo que decir a la gente qué hacer una sola vez y lo cumplen al pie de la letra, y también en mi opinión el balance justo (por no decir perfecto) entre ambos géneros. Si bien la cuestión es destruir al adversario, lo copado es que la mayoría de las veces es por medio de un asedio, y para colmo si estamos en la posición de defensor e ideamos una "buena estructura edilicia" posicionando bien torres, arqueros y maquinaria de asedio, podemos salir victoriosos con apenas (por lo general) una inferioridad sensible de tropas respecto al adversario.

El sonido, me refiero a la música, le tiro un diego. ¡Si la caja dice "Castle Sim" miente porque es mucho más que eso! Y sépanlo todos que Lord RTS y Lady Sim han parido a *Stronghold*, que todavía es chiquito pero apuesto una ficha a que dentro de poco tiempo vamos a tener noticias de una segunda parte o una expansión tal vez...

(Che, ¿vieron? A Uds., Xtreme PC, no puse nada de eso como "la revista es muy buena" o "Aguante la sección XXX" etc. etc. por lo menos no fui, como dice, el chiste, un bol... o demagogo... que cree que la gente es bol... , por eso pongan este mail como Uds. quieran ya que es la segunda vez que escribo. Me olvidaba de algo... ¡AGUANTE XTREME PC!)

puchinus@aol.com

BALANCE GENERAL

Gente copada de XPC:

Antes que nada, felicidades, que pasen bien las Fiestas y que el año entrante no sea peor que éste (¡Por favor, señor Cavallo!).

Haciendo un balance general, este año que pasó fue, hablando de fichines, hermoso, y les tengo que agradecer al haberme ayudado con sus recomendaciones, gracias a ellas jugué a preciosuras como *Undying*, *Operation Flashpoint* (en lo técnico no es lo más, aunque tiene lo suyo, pero la experiencia de juego es alucinante), *Serious Sam*, *Max Payne*, *Giants* (se me cuelga, el muy maldito), *Wolfenstein* y la lista sigue...

Me encantaría que sigan así. Pongan huevos y aguanten. Ahora un par de críticas y sugerencias:

1) Esta duda ya se las planteé en otro e-mail (respecto de su informe "máquina a boxes", del 12/2000): tengo un Intel P3 700

del formato FCPGA, pero tiene 256K de caché en vez de 128, como uds. pusieron en el informe. ¿Hay alguna diferencia de rendimiento con el P3 de formato Slot 1?

Nope.

2) Me encantaría (y creo que a otros lectores también) que en el XCD pusieran drivers todos los meses y de todas las placas (y no sólo de NVIDIA, aunque yo tengo una de esa marca), dentro de lo posible actualizados, en lugar de repetir siempre en la sección herramientas programas como *Winzip 8*, *Quicktime 5*, etc...

La sugerencia fue enviada a los encargados del CD. Ahora si lo quieren cambiar es otro tema. Pasa que son gente muuuy jodida... :) *[N. del Ed.: Yo soy el jodido. Pongo siempre* Winzip *porque es necesario para los que compran la revista por primera vez y no lo tienen instalado, y pongo* Quicktime *cuando hay una película en ese formato, por la misma razón. Ah, ahora puse* Winzip 8.1, *así no te quejás, ¿eh?]*

3) ¿No le dieron con un caño a *FIFA 2002*? Yo no soy fana de los juegos de fútbol, pero jugué TODOS los FIFA y en mi opinión este fue más innovador que el 2000 y el 2001 (aunque no merezca ser un clásico).

No le dimos con un caño. Es más, no te olvides que 75% es MUY BUENO. Obviamente, el punto flojo del juego (según Diego) es el poco realismo del mismo.

4)¿Querían buena IA? Creo que a algunos de los malos de *Wolfie* les sobra... ¿qué opinan?

En la review de este mes (a cargo del Sr. Moki) vas a ver nuestra opinión acerca de esta remozada versión.

5) DaN ¡NO TE METAS CON EL DOCTOR PICOR!

[N. del Ed: ¡Picor necesita disciplina!]

Espero ansioso la llegada de *Unreal II* y *Doom III*, sé que el primero sale a principios del año que viene, pero ¿qué demonios pasó con el otro? ¿No iba a salir a fin de este año? ¿Tanto se atrasó? Carmack, no me da el traste para cambiar de nuevo la máquina (vos no comprás con tarjeta de débito, ¿no?)

Carmack se va a tomar el tiempo necesario para *Doom III*, porque sabe que se juega mucho en esa apuesta, y no quiere fallar. Yo por mi parte, le tengo fe. Sé que el tipo nos va a dejar con la mandíbula por el piso, como siempre.

¡Saludos y fuerza!

Federico Brancaccio
fedehb@web-mail.com.ar

SALUDOS Y CONSULTA

Amigos de XPC:

Elogiarlos es algo que no voy a hacer ya que saben lo que la mayoría piensa de la revista. Felicito especialmente a la sección LOS IRROMPIBLES, que la rompen con sus historias decadentes. 10 puntos.

Quería pasar a contarles una pequeña historia: el otro día fui a la casa de un amigo que se había comprado la Play 2 junto con *Gran Turismo 3* y *Metal Gear Solid 2*. Al ver estas dos maravillas en acción empecé a babear y tuvimos que salir de la habitación donde estaba la Play 2 buceando. Mi pregunta es: ¿va a salir alguna vez *Metal Gear Solid 2* para la PC?

Es una excelente pregunta. Hace un tiempito, Microsoft compró los derechos de *Metal Gear Solid* para sacar la versión de PSX en la PC, con bastante éxito. Ahora, si la historia se repite, sólo depende de Konami, y que alguna compañía de software americana se anime a poner el dinero arriba de la mesa para que podamos disfrutar de la nueva aventura del Sr. Snake. Eso depende...

Por el otro lado, la gran pregunta es si la PC se bancará la calidad gráfica del juego. Creo sinceramente que con las nuevas placas no habría problema.

Otra cosa más: tengo un amigo con la misma PC que yo pero cuando juega *CS* su ping es de 150 aproximadamente y el mío de 350... ¿por qué pasa esto?

El ping (tiempo de respuesta en una red en la transferencia de datos) no tiene nada que ver con la computadora, sino que tiene TODO que ver con tu conexión a Internet. Tal vez tu amigo tiene una conexión más poderosa que la tuya, como ADSL o cablemódem, pero no creo que sea el caso, ¿no? Podrías chequear el estado del cableado y fijarte que la línea telefónica, en el caso de un módem normal, no tenga demasiada "fritura" (ruidos). Si ése fuera el caso, la compañía telefónica tiene que arreglarlo.

Bueno, espero que puedan responder mis dudas y sigan así que lo están haciendo bien.

Felices Fiestas

Mariano Falcón
"Creeping Death"

XXXTREME PC

Hola, les escribo por algo que me gustaría saber, qué es lo que opinan ustedes o los que leen esta revista.

El hecho de que los jueguitos tengan mujeres no es nada raro ni descabellado, pero no necesariamente tienen que estar todas desnudas o semidesnudas. En la revista de este mes no sólo salió en ropa interior la actriz de *Tomb Raider* sino también una propaganda con una chica en topless. Con lo cual uno puede pensar que quizás algunos chicos no estaban"satisfechos" con las Barbies desnudas, hay que ir más a lo concreto, hay que llamar más la atención visual masculina. Ya no estimulan más los protectores de pantallas con japonesas en bikini o mujeres en 3D mostrando sus atributos, eso se sabe que no es real y no sirve.

No sé qué piensan ustedes o las demás chicas que ven esta revista, pero dentro de poco un plástico negro recubrirá la tapa.

Justamente estábamos pensando hacer una revista nueva, que se llame XXXTREME PC, con todas las fotos de *Lara Croft* que no podíamos mostrar...

Hablando seriamente, el tema pasa por un simple prejuicio. Las heroínas de los videojuegos, como por ejemplo Larita o la muchacha de *Heavy Metal F.A.K.K.* causan molestia en algunas personas.

Sin embargo, desde los principios de los videojuegos siempre se pudieron ver apuestos guerreros en mínimos taparrabos, llenos de músculos y con espadas enormes, y nunca nadie se quejó. Las féminas tiene igual derecho que los hombres. Además, la belleza femenina o masculina no es algo que deba avergonzar ni ser reprobado. Lo bello adorna (y vende, porque siempre resulta atractivo).

Muchas gracias por este espacio y de paso les digo que me gustaría que pongan más demos en los CDs.

Cecilia Márquez

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Laprida 1898, 11° "G" (1425) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. LOS NUMEROS 4 Y 6 ESTAN AGOTADOS.

SOLUCIONES Y GUIAS

Por orden alfabético. Los números entre paréntesis indican el ejemplar -o los ejemplares- de la revista donde fueron publicados.

3 Skulls of the Toltecs (2)
Atlantis II (31)
Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (37, 38)
Baldur's Gate (19)
Battlezone II (29)
Beavis & Butthead DO U (18)
Black Dhalia (21)
Broken Sword: The Smoking Mirror (5, 6)
Carmageddon (18)
Championship Manager Tem. 1999/2000 (30)
China: Crimen en la Ciudad Prohibida (18)
Comanche 3 (1)
Commandos: Behind Enemy Line (11, 12, 13, 14)
Cydonia (28)
Deus Ex (34)
Discworld Noir (24)
Dracula Resurrection (32)
Egipto 1156 AC (14)
Emperor: Battle for Dune (45)
Grim Fandango (15)
Escape from Monkey Island (38)
EverQuest (24)
Fausto: Lo Siete Misterios del Alma (30)
Gabriel Knight 3 (29)
Giants: Citizen Kabuto (40)
Hardwar (13)
Heart of Darkness (17)
Hexen 2 (1)
Hidden & Dangerous (24, 25, 26)
Hitman: Codename 47 (39)
Homeworld (26)
Homeworld: Cataclysm (36)
Hopkins FBI (14)
Icewind Dale (35)
Indiana Jones y la Máquina Infernal (28, 29)
Land of Lore II: Guardians of Destiny (9, 10)
MDK 2 (33)
Messiah (31)
Metal Fatigue (34)
Metal Gear Solid (36)
Planescape: Torment (29, 30)
Quest for Glory V: Dragon Fire (16)
Resident Evil 2 (19, 20)
Ring: El Anillo de los Nibelungos (20)
Safecracker (3)
Sanitarium (12)
Star Wars: Episodio I, La Amenaza Fantasma (22, 23)
Starlancer (32)
The Curse of Monkey Island (4, 5)
Thief II (32)
Warlords (13)
X-Files: The Game (15)
Zork: Grand Inquisitor (8)

PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Xtreme PC**. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados.
Lo podés hacer por e-mail a:
ventasxpc@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Xtreme PC.

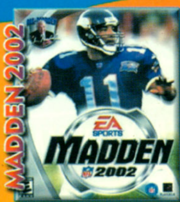
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

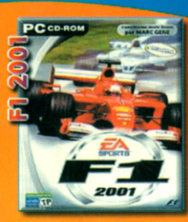
NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y **PROVINCIA**

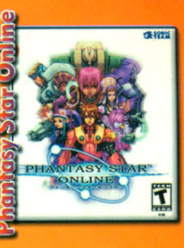
IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

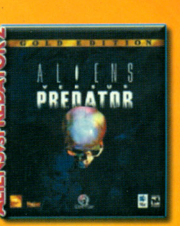
Ahora NO hay recargo para el método de contra reembolso
Sólo tenés que pagar el precio del ejemplar ($7,90 por revista)

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS









RING
$19

KISS PINBALL
$19

Querés Ofertas? visitá nuestro sitio !!!

cdmarketonline.com.ar

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

0-810-333-GAME

MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688

Florida 537 - Local 381 Galería Jardín Capital • Tel: 4327-GAME

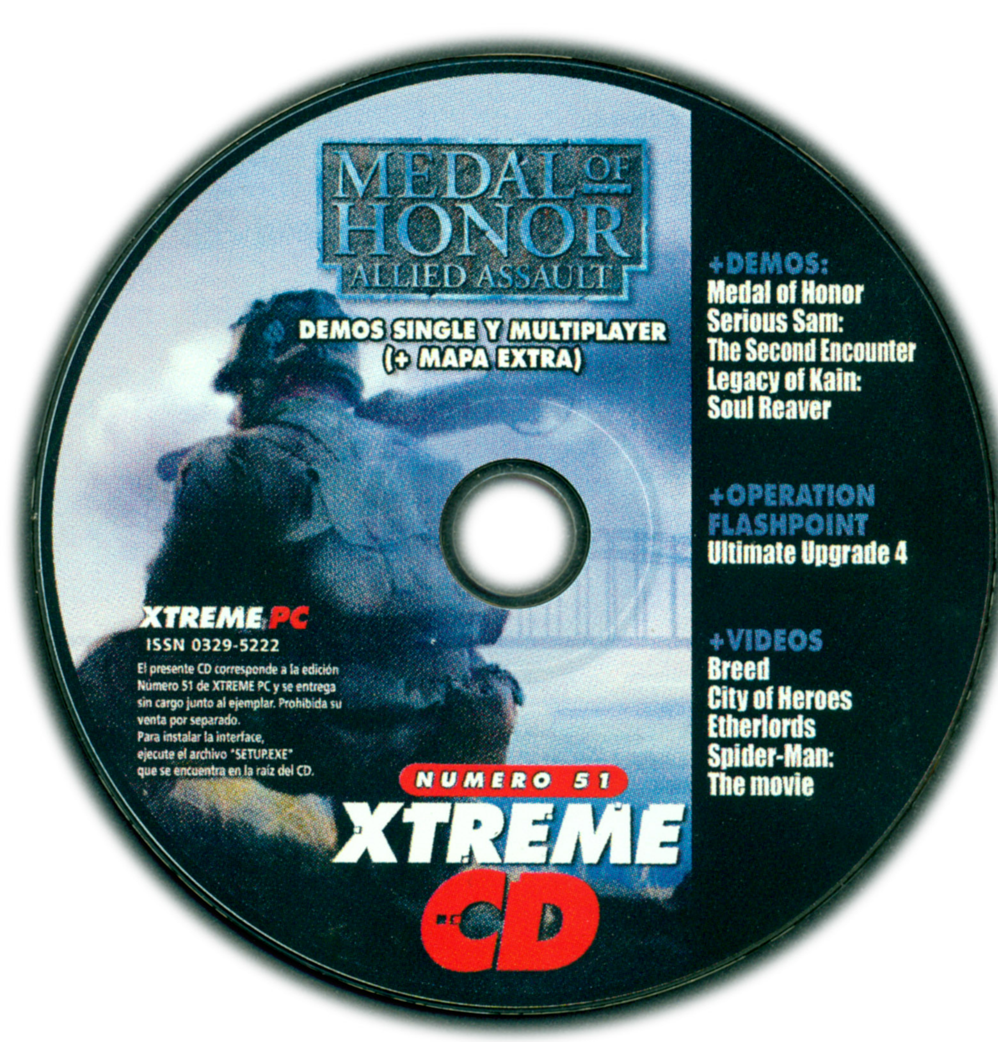
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO

CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464

SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY

Sitio Seguro

Para evitar CUALQUIER tipo de fraude, CD Market cuenta con la encriptación de datos para todas las compras OnLine.


MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT
DEMOS SINGLE Y MULTIPLAYER
(+ MAPA EXTRA)
+DEMOS:
Medal of Honor
Serious Sam:
The Second Encounter
Legacy of Kain:
Soul Reaver
+OPERATION
FLASHPOINT
Ultimate Upgrade 4
+VIDEOS
Breed
City of Heroes
Etherlords
Spider-Man:
The movie
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 51 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "SETUP.EXE"
que se encuentra en la raíz del CD.
NUMERO 51
XTREME
CD